NEUTAMINA 4

'81 APR

京応アニ研

NEUTAMINA VOL.4 CONTENTS

特集 80年度 アニメーションを振り返って….

表紙：春日美弥　中表紙：大山哲也　裏表紙：銀野潤

ノイタミナ
VOL.4
慶応アニメーション研究会

81年2月某日…某所にて…

★参加者★

M。茂木 光
H。平田 篤司
ま。浜野 ますらお
N。ブライアック・ナオ
Y。ヤマ・ダルマ
T。滝田 誠

最近、とみに言われ、また感じている事だが、見れるアニメが極端に減った。かたや、アニメ・マスコミを見ると、今更ながらに、「ガンダム・ブーム」と叫び、何か浮かれ騒ぎをやっているようである。しかし、私の心は、そういう状況に対し、冷ややかな態度しかとれない。

何故か？見れるアニメが無いのだ。確かに「ガンダム」には、それなりの評価を受けるに価する所がある。しかし、あくまで、あれは過去のものであって、今騒ぐ気には到底なれない。

ここ2、3年アニメは、非常に面白かった。「コナン」「ガンダム」「アン」「マルコ・ポーロ」「カリオストロ」……アニメは順調に、映像として見られるものになる方向へ進んでいくかに見えた。それなのに……だ。この一年間というもの、ぷっつりと、見るものが無くなってしまった。

一体、アニメ界はどうなってしまったんだ！

そこで我々は、アニメ界の現状を、今一度把握し、可能性はどこへ行ったかを考える為に、特集として80年度アニメーションを振り返ることにし、座談会を行なった。

リメイクばやりの80年度

M・80年度を振り返ると、リメイクが流行ったと思うのね。怪物くん」「アトム」「鉄人28号」「ジョー2」と皆、リメイクなわけだ。で、そこら辺から、話していこう。

H・なんのことはない。ネタ詰まりってことじゃないの。要するに、作る企画が無いと言うか……企業努力の不足だよ。それとさ、安定路線を狙っているという事も考えられる。つまり、確実な人気、確実な売り上げ、そういった安定を欲しいばっかりに、ついにリメイクになったと考えられるんだよね。

Y・要するに冒険を避けた。

H・そうそう。で、ある程度の、アトムならハイブローなファンを期待できる上に、更に小さな子供のファンを新しく獲得することができるから、プラスα要素があって安定してくる。

T・それにしては、ハイブローじゃないなあ。

H・でも当時、見てた連中の年齢はだいぶ高いでしょ。

N・ただ年齢が高いというだけでさ。

T・昔見てた連中という。

H・そうそう、そういう「懐しいな」というファンが、まずついてくれるという事を見込んでいると思う。

N・あくまでもハイブローじゃなくハイエイジでしょ。
H・だからそれプラスガキを入れて安定路線を狙っている。
ま・だからあれは、ガキにとって既に、ジェッターマルスの再放送であり得るわけ。
Y・ノスタルジー・プラス、要するに新しいファン層を獲得する。
H・そうそう。
M・同年齢層にとっては、大体ノスタルジーと。と言うことは風調として、マカロニほうれん草・パイレーツ・Dr.スランプ等のように、ノスタルジーをかきたてる昔の事をネタにしてるマンガ群の影響もあるんじゃないかな。
N・う～ん、確かに「鉄人」と言えば、やっぱりこう、親がつけちゃうという感じがあるかな。
H・いや～かなりあると思うよ。そういう所から、子供まで引き継いで、それにマスコミも、「あ、鉄人だ。」「鉄腕アトムだ。」ってワイワイ騒ぎ出すでしょう。
ま・でも、鉄人ったらそこまではいかないんじゃないかな、エイジとして。鉄人を初期見てたのって、親にまでいってないでしょう。だから、名前が知れている事がまず第一、第二に過去に視聴率があったんだから、現在でもある程度視聴率をとれる、という考え方ができて、それでスポンサーがつき易い。安直につくと。
M・冒険をやめるということか。
H・逆にさ、不況というよりは、スポンサーがますます権力を握ってきた、という考えるべきじゃないかな。アニメってのが、つまりもう30分のコマーシャルなんだよ。今、その傾向が強いためにますます安定を狙ったと。

N・それを言っちゃ、まさに今のアニメ界の根本論になるけどね。スポンサーとアニメーション会社、もしくはアニメーターとの関係と、そこまで話が発展しちゃうよ。
M・ある程度、悪い面が露骨に出てきたような所があるわけだね。
ま・プロダクションとしての形が整ってきたという事が、逆にスポンサーというものを意識しすぎるような情況を作り出したと。
N・つまり、アニメ界全体が企画部も含めて弱すぎる訳ね。今は。
H・TV局自体がスポンサー次第だというのにも問題がある。アニメの大部分はTV番組だから。
N・でも、結局、TV局というのは調査した上で視聴率の上がるものを捜してる訳だからさ、その結果がリメイクとなったという事は、一概にTV局とかスポンサーだけを責められないんだよね。今のアニメ界が、俺達が求めるようなアニメーションでなくても視聴率を上げられるというのにも問題がある。
ま・視聴者にも問題があるという事?
H・今度リメイクやって、結講視聴率が上がっているってことは、視聴者にも問題があるよ。
ま・という事は、今のアニメーションってのは目先に頼ってる訳で、しかも今の子供達は目移りがものすごく早いでしょ、それに対してネームバリューで押していくと今の子供達はそれについてくる面がある。

アニメ界は子供向け！

M・ここで忘れちゃいけないのが、「ドラえもん」の成功だと思うんだよね。結局あれが受けたから、「怪物くん」てのが作られたんじゃない。

Y・「オバQ」「怪物くん」「パーマン」とかがあって、そして「ドラえもん」をやったでしょ。だから「ドラえもん」が爆発的ヒットをするならば、他のも大丈夫だと。昔の奴は、どうせ子供は知らないんだし、いいじゃないか、という訳で安直に「怪物くん」も出てきた。

M・現に今の子供向雑誌にはドラえもんと怪物くんが並べて描いてある。子供達にとっては、2つは同じものでしかない訳。

ま・ただ、「ドラえもん」でつい忘れちゃいけないのが、そのアンチ・ヒーロー性なんだよね。ドラえもんは必ずしもスーパー・ヒーローじゃない。ポケットから出てくる物の方に興味がそそられるという面がある。

T・ヒーローじゃなくて友達って言うのか……。それに今、ヒーローいないけど、求められてないんじゃないかな。

H・でも、古いヒーローが受けだしたってこと、そういう事にリメイクが関係してないだろうか。

Y・て事は、要するに今の子供達は、表面ではヒーローを求めてないといった顔をしているけれども、その真底では欲しがっているという事か。

N・結局、昔も今も子供達がヒーローを求める心ってのは変わらない、変わりようがないんじゃないかな。

M・「ジョーズ」を別にすれば、リメイクって子供向けだわな。で、我々が今のリメイクアニメに耐えられないってのは、それが全て子供向けで俺達の求めてるような作品が無いからなんだよね。そこが非常に頭にくる所だ。もう、俺達対象の物が作られていっていい筈の時代なのに、作られる

アニメは、どれも「お子様ランチ」の安っぽいものばかり……何かおかしいんじゃない？

H・そりゃ製作者の態度じゃない。上の方の。

Y・例えば製作の現場の方じゃ、ロリコンに走ったりして、若者の嗜好ってのをかなり取り入れてるんじゃないかと思うのでありますが。

ま・でも、あれはスタッフの遊びでしょ。だからプロデューサー側からしてみれば、やっぱり主な視聴者は子供である、とまだ考えていると思う。

Y・じゃあ、現場の人間はそれとは逆の事がやりたいのだけど、プロデューサーに従う代わり、反逆として遊びの形で色々やってると。

ま・だから、我々のような者が見ているという事を現実の形で、例えばアンケートなんかの形で知らしめる事なんだけれども、そういう風に実証できる自信は無い訳。

H・アニメ人口ってのはやっぱり子供の方が多いわけかな。

ま・葦プロのプロデューサーが言ってたけれども、アニメ雑誌なんかは、どの程度売れれば採算が合う、という見当があるでしょ。その見当ってのは極小数のアニメマニアが買えばそれで十分儲かる訳だけれども、アニメというTVマスコミを媒体とした場合、もっと視聴率を稼がなくちゃならない。アニメマニアだけじゃ量的に不足してるんだよね。その事が「子供向け」という事につながるんじゃないかな。つまり、マニアを無視していると言えると思う。

M・マニアを無視というより、アニメーション自体の無限の可能性が、矮小に押さえつけられてるんだ。せっかくここまで発展してきたと言うのに。結局、上層部の意識は全然変

わってないんだよ。

ま．アニメの質を上げるには、僕は2つの方法があると考える。ディズニーみたいに子供に対して質の高いものを与えるか、それとも、ある程度以上の年齢層に対して、そういう意味での質の高いものを与えるのか。

N．大人達がアニメを見る目ってのは僕らと違って、子供に見せられるものか否めって事を見るのよね。つまり、世代の相違っていうのかな。でもこれは時間的に解決できるかも知れないと思う。つまり俺達の世代が親になった時にね。

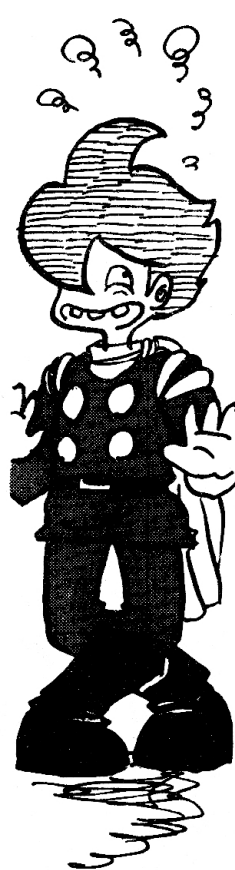
H．いやぁどうかなあ。今のアニメ世代って見てるとさあ、今の本当に子供向けにしか作ってないようなつまらない番組でも、ほいほいと乗ってきて、ファンクラブやら何やら簡単に作ってキャーキャー騒ぐだけといった情況見てると、そういう風には思えない。

ま．総括して言うとさ、今のアニメは三寒四温って感じで今までは四温って感じでやってきて、今三寒の部分に入ったと言えるんじゃない。だから、プロデューサーと制作者の力の状態が膠着状態に陥った時だと思う。

M．とにかく、その辺は予断を許さないよ。でも今はリメイクばやりってことでプロデューサーの方が強いよね。だから我々は今年は不満だった訳。

ま．その前提としては、やっぱり、スポンサーがおもちゃ屋であるという事じゃないかな。

H．その方式を改めないと、ダメだね、やっぱり。

YH．それと、今のTVアニメーションでの、スポンサーの出す制作費ってのはプロダクション側に聞けばわかると思うけど、必要制作費を大幅に下回っているのよね。プロダクション側は、商品化権とかキャラクター使用料とか何かの方法でお金を稼がなくちゃならないんだ。だからスポンサーを選ぶようにしないとダメだね。

M．再放送の力も見のがせないね。この再放送ってのは、今のアニメーションの戦略の基点になってると思うよ。再放送やってPART2作るとか、再編集して劇場アニメにするとか。

TVの延長・劇場アニメ

H．今年の劇場アニメの不作ってのは、やはり邦画界が全般ダメだったことから始まってると思うよ。映画会社は邦画がダメでそれならアニメの方が客を呼べると考えてるのよね。でも新しいアニメをやったんじゃ、ファン層を確立させるのに時間がかかりすぎるんで、安直に人気のあるものに手を出すんだと思う。

M．結局、企業ってのは金の面でしか動かないんだよね。

ま．今の劇場アニメを見てる人は、あれを映画として観ているのかね。

H．いや、あれはもうTVの延長だね。それを親としては子供へのサービスとして安価にできるでしょ。TVの延長として、子供が見たがって、その帰りにちょっとメシでも食って、それで子供は満足していると。そういう事も手伝って観客の数も多いんじゃない。

M．すると、TVの延長だから、TVが腐ってると劇場アニメまで腐ってしまう訳か。まいったね。

Y．今、劇場用アニメとして独立している作品ってあるのかね。

H．ないない。たとえあったとしても東映マンガ祭りみたいに抱き合わせよ。

ま．タブチ君は。

H．あれは動くマンガ。四コマ・マンガよね。実際アニメじゃないのよ。観てる人もマンガとして捕えてるんじゃない。

M．じゃ結論としては何故劇場用アニメが死んでるかって

のはTVアニメが死んでるから、という事ね。TVの影響ね。

オリジナルの星？・イデオン

M・じゃあ希望はないのかな。オリジナルなところで。
ま・イ〜デオ〜ン。
H・まあ、アニメ・メディアに特にとりあげられているのでは「イデオン」があるけど、どうだろう。
Y・要するに「ガンダム」の続きで見ている人が多い。
ま・いや、見てる方が続きとして見ているんじゃなくて、プロデューサーの方が続きとして見ている方が強い。ガンダムのスタッフでやればある程度視聴率を稼げるっていう安直な考え。サンライズ・プラス・トミノ系ってヤツ。
H・ガンダムファンは続いて見てるだろうね。
Y・富野なら何かやるんじゃないかと。
N・でも結局何もやらなかった。
H・何が何だかよくわからなくて終ってしまった。
M・あれで良かったのは、戦闘シーンが凄かっただけ。技術的なことだけ。
H・「イデオン」の最終回ってのは他の話とつながっていない。どこに最終回をもってきてもいいんじゃないの、あの終り方は。
Y・こう言っちゃ何だけども、「イデオン」ってのは遊びで作ったというか、生活の為に作ったと言えるんじゃないかな。
H・って事はオリジナルを作っていくには相当の時間が必要だって事かね。
さきさん・え〜、私はテーマ的には「イデオン」と「ガンダム」はつながっているように思われますが。両者共、戦闘というシーンで働く自己保存の意識がつまりイデで言う「エゴ」につながった訳で、そういう意味で、ガンダム」から「イデオン」につながったと、こう考えたのですが。ただ、エゴ＝自己保存のそれ自体が大きすぎるテーマだったから話がまとまらなかったのではないでしょうか。
Y・なるほど〜〜〜
ま・イデってもののエネルギーが既にもう、ヒューマノイドタイプの生物全体の保存って方向で働いたんでしょう。決して、最後の爆発で全部が死んだんじゃなくて。新しい種を宇宙にばらまくって事はイデの意志が、ヒューマノイドタイプを残す方向にあった訳だ。
Y・チャンスを与えようとしたのね、設定では。
ま・どっちにしろ、あまりいい作品ではないね。
M・中途半端だったね。
ま・そうだね。

どうした！・タツノコ

M・次に、オリジナルしか作らないタツノコプロは？・今年は「ゴーディアン」「オタスケマン」「ムテキング」とあった訳だけれども。
N・せいぜい語るとすれば「ゴーディアン」だけじゃない・他のはワンパターンの極北でさ。
ま・どう語ればいいんでしょうか、皆さん。
M・メカ設定良かったんじゃない、きっと。
（爆笑）
一同・河森さんバンザーイ（また爆笑）
ま・あのオモチャの関節は凄かった。
H・あれは宇宙へ脱出する話なんですか？
Y・さあ？
H・最初西部劇調のところに何か色々やっていたのに、いつ

の間にかどんどん話が変わっていった。つまりストーリーに一貫性がない。

M・タツノコの新作「ムテキング」については？

Y・あれはひと昔前のセンスですね。

ま・ひと昔前のセンスなんだけど、最後に教訓めいた事がひとつも残らないという、あれは現代感覚だよ。さわらぬものに祟りなし、という。良い事も言わなければ悪い事も言わない。

N・ローラースケートを取り入れたという最初の発想からして安直なんだよね。

H・あれ本当に最高に安直なのか、最高に考えて裏があるのか、全くわからないんだよね。

N・後者は絶対、無いと思う。

T・でも、あのタコが出て、世相を反映した作戦で世間を混乱させたところで、ムテキングが出て解決する。それがあまりにも簡単に解決するんで、反って考えさせられるんだよね。世相を皮肉っているようで……。

Y・とにかくタツノコってのが今まで流行の更にその先をいってたと思うのに、ムテキングってのはその後をついてってると思う。

H・すでに流行ったローラースケートにウォークマンにディスコでしょう。

ま・あれは完全に世相を追ってるね。

H・で、タツノコ今までそういう事を心情としていなかったんだよね。先へ先へと追っていった……それがどうして後を追うようになったのか、と。

M・やっぱりタツノコの力が衰えたという事なんだな。

H・社長が死んだ事って大きかったかな。

同・大きいねェあれはねェ（しみじみと）

M・他のスタッフは動いてなくて、あれでしょう。立ち直れないねェ今のところは……。

ま・だからもう将来は、分散していって、どこかのアシストみたいな事をする集団になりかねないよ。……テクニックはあるんだもの……ある程度は……。

M・起死回生やるかも知れないけどね。

ま・でも、新しい脚本家なり監督なり、そういう発想を持った人間が現れてこないとダメだね。

H・とにかく「キャシャーン」とか「ポリマー」とか、そういう新しいものができた……ってのが、今じゃ全く考えられないね。

東京ムービーに注目！

M・今年軒並大手アニメ会社が落ち込んでる中で東京ムービーだけが異彩を放ってるね。

H・あそこは今、最高にいいスタッフ揃えているよ。

N・それに経営体勢もいいしね。

H・経営体勢？

N・つまり、企画とか社長とかのヘッドが干渉しすぎないんだよ。考えてみれば鑑賞に耐えられるのは全部東ムビでしょう。80年度はね。

H・ただ、これから東ムビがどうなっていくかと言うと、いいスタッフを揃えて、ただ作品を作るというだけじゃあ能がない。しかもあそこはオリジナル作品が少ない分、損です。

M・そうだね。「ベルばら」にしても、出崎さんが頑張ったのはわかるけど、いかんせん原作が一昔前のものでしょう。

今一という感をまぬがれえないね。それは「ジョー2」にしても同じだね。ま、今年特筆できるとすれば、「新ルパンⅢ世」のアルバトロスの回と最終回だけだね。

N・だけどあれはTVアニメ用じゃないものね。雰囲気としては劇場アニメじゃない。

ま・だからあれはカリオストロを意識して作ってるんだよね。

N・あれを連続物として持ってったら、経営者は誰も許さないだろうね。

H・ともかく他の「新ルパン」が腐りきってる分、余計凄かったね。

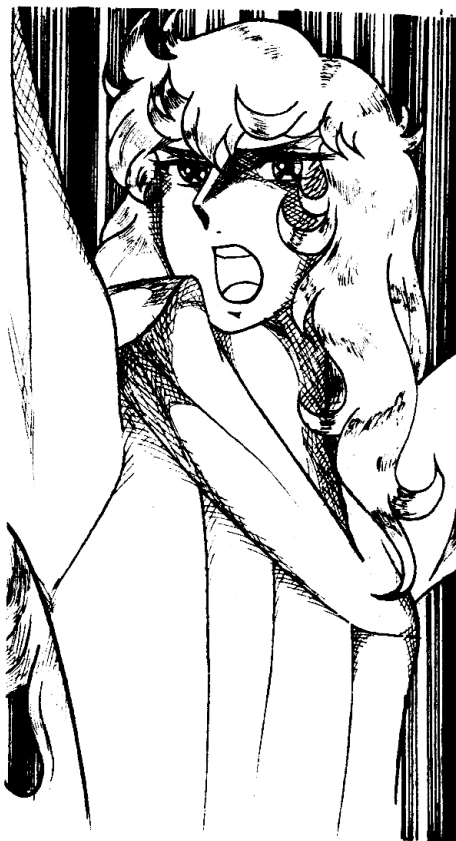
M・でもお話はたいして凄くなかったじゃない。

ま・だからあれは絵描きの遊びにしかならない訳だよ。

M・技術的には目を見はるものがあるし、お話も他の「新ルパン」よりは良かったけれども、目新しいものじゃない。

H・いずれにせよ、今までやった事をやってる訳ね。ただ、それがあまりにも凄いから、みんながぶっとんだ。でも「旧ルパン」程凄い内容の物は、もうできないという気がするね。東ムビにしてもね。で、「ジョー2」にしたってストーリーは原作にかぶさってる訳じゃない。そう考えてくると東ムビにはいい脚本家がいないという事になっちゃう。

H・原作は確かにある程度のストーリーもあり、評価もあり、人気もあるから、ストーリーでは言う事無し、あとはいいスタッフ揃えて作ればいいものはできる。だけどそこには、冒険も無ければ新しいものも生まれて来ない。だから東ムビは、このままでは行くけれども発展しないと思う。

不毛の脚本家陣

M・東ムビにしては珍しいオリジナルアニメ「ムーの白鯨」についてはどうかな。

H・あれも脚本が悪いんだよね。

M・そう、もともとの話は結構面白いし、各話のキャラの差もそれ程無いのに……あれは演出と脚本が完全に失敗だったね。

ま・それは日本の映像芸術界全てに言えるんじゃないかね——映画も含めて——全てに於て脚本がないがしろにされてる。結局プロデューサーは、脚本でもって人員が動員できないと思ってる訳よ。事実あの、こけおどしの「スター・ウォーズ」が流行る位だから……。映像で見せるのは悪いとは言わないけれども、本当はいい作品を作るには、いい脚本が必要だという事がわかってない。

で、更に言えば、富野さんが監督のくせに脚本とかに口を出してるってのはそこにある訳でしょう。本当は富野さんは監督業に専念して、脚本家が富野さんの意志に沿う物をパッと作ればいいんだけれども、それを作れるだけの人材が無い。

Y・はっきり言って、小説家の成りそこないが書いてる、という感じなんだよね。

同・不毛だね――

新星となるか?! Z5

M・今年で一番期待できるグループ・Z5と「バルディオス」についてはどうだろう。

H・確かにZ5については期待できるけど、「バルディオス」には全然期待できない。

M・でも「バルディオス」、ひどい所も多かったけど、全体として見ると何か上向きの姿勢を感じるね。我々の求めているアニメーションの方向に一番近かったという気がする。

ま・「ガンダム」とかあそこら辺を意識してるんじゃないかってのは感じるね。何と言ってもやってる所が近いから……。

Y・取材に行っても熱意が感じられるのね。Z5なんかこれから評価を受けるようになると思うよ。

H・どうかなあ。でもあれは、人気がつき易い絵柄ではあるね。「ベルばら」仕込みっていうか、荒木プロの影響はかなりあるんじゃない？

ま・あるね。タッチと陰影のつけ方がね。でも、後の方のZ5ってのはだんだんムダな線が無くなってきてるね。

M・やっぱり若さだろうね。他の大御所が、かなり疲れてるようなのに対し、まだ伸びそうな線を持ってるね。それに熱意があるから、期待できる。

H・いい絵で動かそうという努力があるよ、あそこは。

ま・だから、今までプロデューサーなんかに聞くと「時間があればできるんですよ。時間があれば……。」って言うよね。でもそういう事を言わないで、若さで押し切ってるって感じがするね。それと、細かい所に気が入ってるから、表情をアニメにする事ができるんだよね。

M・メカでもいいってのが更に驚異だね。そういうグループが少しではあるけれども我々の前に姿を見せたって事は評価していいと思う。

81年度に希望はあるか？

N・そういう所から発展して、今度は81年度の展望ってものをしてみようよ。

ま・81年度、少くとも前半は、まだまだメーカー側が有利しそうですな。

N・いい加減、一時期アニメーションがTV局から見離されると思うよ。そして、アニメ・ブーム自体もすたれるだろうね。

M・いや、すたれるというよりも大きな波の今、下り坂という気がする。ちょうど「コナン」や「ガンダム」やってたあたりが頂点でね。これから谷の一番深い部分にさしかかるところなんだ。

H・そう言いながらもアニメ・ブームと騒がれてるみたいだけど。

M・実質はもうすたれてるのに、マスコミがそう言ってるだけじゃないの？

ま・雑誌を売る為に、ブームだと錯覚させて売る。という感じだね。

M・やっぱりまだまだ谷なんだ。ただ、その谷の中で新しい力が育って次の山を作る原動力となれば……と思うんだけれどね。だから、81年度はまだまだ谷だけど、東公ビが伸びていってくれる事と、華

プロス5、マッドハウス等々のマイナーな所の若い力が育ってってくれる事に期待するしかないみたいね。

色々と振りかえってきたが、80年度とは、部分的に見れる所はあるものの、全体としてはパワー不足である。しかも、この傾向は当分の間、続きそうだ。

原作付きであれば、東京ムービーが良質のスタッフを使って、かなりな所まで行くかも知れない。しかし原作物には今一つ熱狂しきれない部分が、必ずある。何故なら原作という物は、既に書物なり漫画なり、それぞれの方法で世界を展開しているからだ。それを、いくら上手くアニメ化したとしても、所詮、元の物にかなう筈は無いのである。展開の方法がまるっきり違うのだから……。

「コナン」のような形で、原形をとどめぬ程変えてしまえばいいのだが、たいがいの高名な作品では、改変の余地はほとんど残されていない。これは、原作が漫画の場合、特に顕著だ。そんなものを、いくらやったって、アニメーションの発展にはつながらない。もっとアニメ本来の、人間の手によるオリジナルな動き、その動きを生かすストーリー、脚本、があるべきなのだ。でなければ、手数をかける意味が無い。

東京ムービーが原作にしがみついている限り、事態は好転しないだろう。しかも、現実問題として、ス々の東ムビ・オリジナル「ムーの白鯨」で失敗してるから、ますます希望は遠のく……。良質なスタッフが東ムビに集まってる分、残念だ。となると、意欲ある新人、意欲あるマイナー・プロダクションに期待する他なくなってしまう。だが、それが実を結ぶまでには、まだまだ長い時間を要するのだ。

アニメーションは、そのキャラクターはもとより、声、音楽、表情のひとつひとつ、舞台設定、等々およそ映像のありとあらゆる要素を、全てオリジナルで作り出せるという、事実上無限の可能性を秘めた表現手段である。これを使いこなすのは非常に大変ではあるが、それだけやり甲斐のある分野であるとも言える。しかし、現在その可能性は全く生かされてない。せいぜい、宮崎・大塚コンビあたりが、たまに度肝を抜くような事をやる程度で、それだって後に続いている人間はほとんどいない。一般の人々にそういうものを認めさせ、作られる事ができる土壌ができるには、まだまだ道は遠いと言える。

しかし、諦める事はない。要はアニメーションを真剣にとらえる人間が増えてくればいいのだ。そういう意識を持つ人間が増えれば、その中から良質な作品を作り出す制作者が出てくるだろう。彼等が作るアニメはきっと面白いものとなるだろう。

だからアニメを作らないと思っている視聴者も、漫然と受け取ってるだけではダメなのだ。視聴者も、しっかりした意識を持たなければならない。それがあって初めていい作品が生まれるのだ。

〝真剣に見る人間がいなければ、真剣に作る人間もいなくなる〟のだから……。

（文責　茂木）

打ち切られた?! バルディオス

プロデューサー 加藤博 氏 インタヴュー

「宇宙戦士バルディオス」(予定39話)が(31話で)切られた…。なんと言う実に無惨な形で…。あまりの仕打ちに怒りを憶えた人間は僕だけではあるまい。問題はやり方である。この番組はまさに悲惨なパターンのサンプルみたいな作品である。コロコロ変更する放映時間(月PM6・45↓月PM7・00↓日AM7・00)、ストーリーの結着も許さない急激な打ち切り…。どうにも納得がいかない。そこで、我々は葦プロのバルディオスのプロデューサー、加藤博氏にインタビューを行なった。

加:加藤博プロデューサー

N:ノイタミナ

N:まず、聞きたいのですが、打ち切りの原因は何ですか?

加:要するにスポンサーの都合なわけだ。オモチャの売れ行きだけじゃなくスポンサー自体の内部にまずい事があってね。

N:スポンサー側の経営状態の問題ですか?

加:そう言っちゃいけないんだけどねえ。それが第一だね。

N:テレビ局の方からも何かあったんですか?

加:局サイドからは何も言ってこなかった筈だよ。局サイドは、逆に迷惑してるんだよね。急に切られて…。局だって都合があるし…。

N:今回の事件は一方的に政治的問題でアニメーションが軽視されているからじゃないってことですか?

加:アニメーションの地位ってのはテレビに於いても高くなってきてると思うよ。映画人口が増えたらしいけどそれもアニメに依るものらしい。つまり大衆に対するアピールなんか考えると少なくともアニメは子供のものっていう既成概念からだんだん評価は上がってると思うんだ。局サイドもアニメを優遇はしないけど無視も出来ない訳だよ。こういう問題は普通のドラマでもあるしね。作り手としては残念だけど、何が起こるかわからないって所があるから…。

N:こういった切られ方は以前にもあったんでしょうか?

加:あったよ。よくある事だよね。いろんな会社が30分の枠内に絡んでてその内の1つがフォロー出来なくなったらそれはもう打ち切りになっちゃう。局サイドの事情や視聴率の問題もあるだろうけど。視聴率が悪いから切っちゃおうって表向きはなっててもそうじゃない事情の方が結構あるみたいね。詳しく説明すべき事じゃないけど。

N:それにしても随分、急に打ち切りが決定しましたが…。

加:前から話はあったけど、決定が遅れてね。もともとが39話でうちとしても粘ったんだけど…。お年に入ってからかな。決定してから一週間くらいで打ち切ったから、最後に「完」て入れたのも急拠だったし、予告に「次回最終回」って入れたのもギリギリで入れた

わけなんだ。本当は違うんだけど強引にね。

N：製作の32話以降の進行状況はどーだったんですか？

加：実は最終回は32話だったんだ。31話はとばせない重要な話だったんだけど、ローカルの関係で30話の代わりに放映するのはもうダメになってた。32話「破滅への序曲」は前後編になってる内の前編なわけ。それを無理矢理終わらしたんで余計おかしいんだよね。いずれにせよ、もっと前にわかっていないと話の決着の辻褄も合わせられない…。一応プリントは34話まで出来てる。音も入ってね…。原画なんかも最終回あたりに手がついてたね。

N：じゃあ、あと僅かだったんですね。

加：うん、番組自体としてもあと僅かだったしね。けりをつけるのは5本だし、35話なんか殆んど撮影するだけだったからね。

N：我々としてもこれから盛り上がる…て所で終わっちゃったんで…。

加：極端に言えば、欠けた部分にもってくる為に前の部分はあったんだからね。とにかくバルディオスという作品自体が終わらないって事がものすごく残念だ。一番大事な所が欠けちゃってね。

N：加藤さんのやりたかった事はどの程度できましたか？

加：まあ、それこそ十分の一もできなかったね。もっと高度なものへSF的に技術的にをやりたかったけど、制約があるしね。金かけたくても、てのが実情だし。だいたい局から出る製作費なんてのは完全に赤字だ。買いたたき厳しくて、あまり上がらないし…。

N：どうやってそこを穴埋めするんですか？

加：マーチャンダイジングとか、番組をローカルに売ったりしてね。それでも埋ったかなあ…。

N：それから途中で2回時間帯が変わりましたが、その辺は？

加：あれは裏番組で視聴率がね…。「あしたのジョー」は強かったね。

N：しかし日曜朝7時に本放送ってのは前代未聞だったんじゃあ…。

加：うん、でも視聴率はジョーの裏の時より良くなってる。1％くらいしかなかったのが、5％くらいにね。まあ視聴者の層が限られてるし、あの時間帯を考えれば、不利は不利だけど…。

N：だいたいあの視聴率を計る機械ての見た事ないんですよね。

加：うん、反応は放送中からかなり賛否両論あったしね。打ち切り後もね。何であれで終わりなんだってのが多かった。その事情は某誌に説明したけどね。

N：製作してる現場の人間、例えばメカなんかの反応は…？

加：会ってないからよくわからないけどメみたいに楽しんでる連中もイヤイヤやってる連中も残念なんじゃないかな…。

N：再放送の時に話を全部やる可能性があるんですか？

加：いつでも再開できるようになってるし、可能性はある。ま、相手がある事だし、難しい問題だけど…。

N：やっぱり12chですか？

加：いや、そうとは限らないよ。権利を持ってる所があるわけだから。時期的にはしばらく視聴者の反応みて"いける"と判断したらだね。

N：すると視聴率ですか？

加：リピートの場合あまり関係ないね。ヤマトの例もあるし、局サイドも一概にだめだったから次もだめって事は考えてないね。

N：するとマス・コミの方面でしょうか？

加：そうね。今マスコミが一番力持ってるから…。番組一つやるにも盛り上がるでしょ。ガンダムなんかでもね。両面作戦で実に上手い作戦だと思う。こういう形は増えると思うね。とにかくあればムードだろうな。これだけ反応があるから視聴率が望める、となれば、局サイドもやる気になるだろうし…。

N：じゃ、我々がバルディオスの再放送の為の運動するとしたら、その辺を考慮した方がいいわけですね…。

加：そうだね。いずれにしてもやる事はやるよ、リピートは。具体的に数字はあげてないけど、話を進めている所があるんだ。

N：リピートではとにかく曲がりなりにも決末はつけるんですね。

加：最後までいくかどうか別にして、決末つけないことにはあれないものね。形のないもの買ってもどうしようもないわけだし。その意味で終わってないって事はどうにもならないって事なんだよね。実もったいない事したよね…。金銭的にも、いろんな面でも…。

N：どうも有難うございました。

本橋氏のコメント

先に現場の声を拾う意味でスタジオZ5の本橋秀之氏へ（8、16の半分、24、34各話の作画監督）にも電話でコメントを伺いました。

本：34話の原画が半分位あがった所で打ち切りになってしまったが、それらは彩色されて記録全集に大幅に載せてくれるというので、少しは報われた気がする。フィルムにならなかったのは本当に残念だけど…。まだ、再放送の時に全部やるという可能性があるので、作画は又、始めるかもしれないしね。あんなにガッツ入れて、アフロディア描いてたのにねえ。

僕はバルディオス論をここに書こうとは思わない。未完成のものに対して行なっても意味がないからである。ただ一つだけ言うならバルディオスも多分に漏れずアニメの悪い部分をあちこちに持っていた事についてだろうが…。

今回のバルディオスの打ち切りは我々にテレビアニメというものがいかに危ない土壌の上に立っているかを端的に示してくれた。その他にも問題は山積みされている筈だ。ブームに浮かれる事なく我々は何処に立っているのか再び見つめ直して欲しい。

（文責・丸山）

広川和之氏インタヴュー

我々の冬ちのインタビューの日に葦プロの広川和之氏へ(バルディオスの時・監督)がお見えになってました。最初の打ち合わせだそうで、キャラ設定は冬ちが担当するようです。広川氏にも少しインタビューを行ないました。(ちなみに打ち切り決定直前だったんですぜ。)

広：広川和之氏
本：本橋秀之氏
N：ノイタミチ

N：広川さんはSFがお好きなんですか？

広：そうね…。ディレーニンなんか好きですね。今やってるテレビアニメは絶対SFとは言わないね。おもちゃのコマーシャルだよ。

N：どういった物をおやりになりたいんですか？

広：ヴォークトの〝スラン〟みたいなのやりたいんだけど、スポンサーつかないだろうね。今やってるアニメは曖昧不明でメジャーじゃない。ザンボットなんかだと巻き込まれる民衆って感じあったけど。ま、メジャーじゃ気に喰わないから、男の子一人だけいてその成長していく中で周囲が全部敵くらいのやってみたいけどね。何かっていうとチーム組むのはせせこましくて嫌いなんだ。何人かいるとどうにかなるって発想がね…。他にスタージョンの〝人間以上〟なんかもいいけど、アニメ化は無理でしょ。暗い話でね…。とにかく最初から最後まで黒く塗りたくったみたいにまっ暗なのもやりたいね。

N：バルディオスは全53話ですか？

広：一応その予定でやってますけどね…。

本：寂しく消えて行くかもしれないし…。

広：打ち死にか…（一同笑）

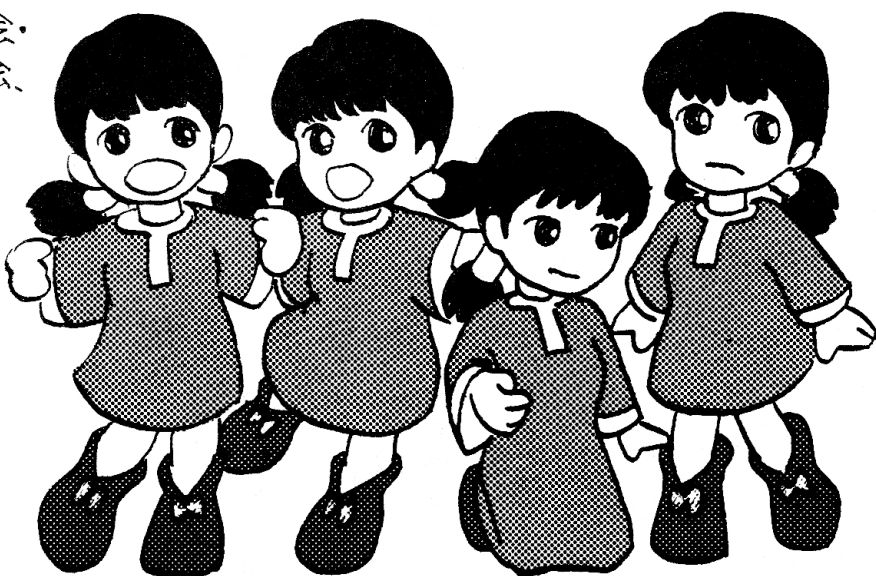
（御存知のようにこれは冗談ではなくなってしまいました。今考えるとすさまじい会話ですなぁ…。）

アニメーション研究会・大学連合のお話し

♡ 最近のアニメブームに乗って、あちこちの大学内にアニメに関連したサークルが生まれてきています。

♡ そこで、この度上智大アニメ研と協力して、「アニメ研大学連合」を作ることになりました。

♡ 今のところ、月1回の定例会・年1回の自主製作アニメ上映会、などを考えています。詳しいことは下記に御連絡下さい。（漫研も大歓迎です）

武藤二郎（むとうじろう）
〒150 渋谷区恵比寿 3-38-25
TEL (03)441-1401

スタジオZ5インタヴュー

皆さんは御存知だろうか「スタジオZ5」の名を…。僕は彼らをアニメの第4世代を担うものと期待している。彼らは若い…その力を存分に伸ばして欲しいのだ。アニメ界の現状を打破する先兵たりえて欲しいのだ。Z5のメンバーは、本橋秀之、亀垣一、平山智、伊藤富士子、中川一郎、長尾由利子、佐藤圭の各氏である。現在七名…。我々ノイタミナ取材班は、今年の一月、Z5の中心的人物である、本橋、平山両氏にインタビューを行なった。（あいにくと亀垣氏は不在でした。）

N：ノイタミナ
本：本橋秀之氏
平：平山智氏

N：アニメーターを目指したきっかけとか、経歴なんかお話し願えますか？ 年令なんかも…

本：北豊島工業高校っていうのが俺の母校なんだけど、漫画同好会に入ってて、そこで見よう見まねでアニメを作り始めたんだ。東映動画に行った時にセル見たのが契機になってね。で、高校在学中に荒木プロに入った。あの頃は荒木伸吾や杉野昭夫だって皆目知らなくてね…。別に希望してたわけじゃないけど、まあいいやって感じで荒木プロに入ったんだ。デビューはグレンダイザーのギリカの回かな。

平：歳は22で、もう23になるんだよね…。
僕は東京デザイナー学院に行ってたんだけど、最初は商業デザインの方だったんだ。でも安彦良和の絵を見てから、アニメの方にも興味を持ち始めたね。もともと漫画好きだし、安彦さんの絵が動画になったのかな…。学生の頃アルバイトで"ザンボット3"をやって、"ダイターン3"の時に昔のZに入ったんだ。20の時に始めたのかな、それまでは落書き程度のものしか描いてはなかった。今、23で今年の夏で24になるのか…。

N：スタジオZ5はどうやって出来たのですか。もとのZとの関係は？

本：五番目のZってことでね。一番目が荒木さんが作って、あとちょっとどうだったか詳しく思い出せないけど、俺達で5番目なんだよ。

平：Zが解散して路頭に迷ってた連中を捕まえてね…（笑い）

本：そこへ俺がこう「入れてください～」と入ってきたって感じかな。去年の一月頃出来たんだけど、その前、富沢和雄なんかが居た頃のZにはちょくちょく行ってたけどね。

N：バルディオスの第8話「ヒマラヤ山脈の決闘」を見て本橋さんに傾倒した感があるんですが、葦プロの仕事をするようになったのは？

本：あれは亀垣さんから、俺がうちに来る前にバルディオスの企画書が来てて、このキャラ描きやすいって言ってたら仕事が入ってきたわけ。亀垣さんはうちの回のバルディオスのメカなんか大体やってるんだよ。俺は初回ちょっとと8話くらいしかやってないからね。

N：バルディオスの8話ではゲストキャラの少女が出色の出来だと思うんですが、キャラデザに何かイメージみたいなものはあったんでしょうか？　その他なんかも良かったですが…。

本：ガロのキャラデザは俺だけど、女の子は平山さん。

平：別になかったね…。

本：一稿目の女の子も可愛かったけど、スカートはいてるの。山岳地帯向きじゃないって言われてね。ハイジはどうなるんだろ。(笑い)

平：顔自体は変えてないけど…それを修正したんだ。イメージっていうより気分次第でつくったオだ描きやすいね。

本：あのガロ登場するらしいよ。正確には双子の弟だって。

N：じゃやっぱり8話で死んだんですか、ガロ。そう言えばあの少女も28話「決死のランデブー飛行」で出て来ましたね。ちょっとひどかったですけどね。声優も違ったし…。

本：ちょっと愕然としたけどねえ、あれねえ…。(一同笑)イメージ壊しちゃうね…あれねえ。顔は似てなくても背丈くらいはね、何とかして欲しかった。

N：8話のオの作画は本橋さんが通してやられたんですか…？

本：そうだね。マリーンの格闘技的アクションは亀垣さんがやったけど。

N：初めての作画監督だったんですか？

本：メカ作監除けばね…。なんか荒木さんに怒られちゃうんじゃないかと思って…。(一同笑)

N：それにしても8話はよく動いてましたね。細かい部分も…。

本：確かに、随分動かしたからね。メチャクチャ枚数描いたし…。でもあれは…あまりいい事とは思わないんだ。つまり今のテレビアニメには、あまり動いていないのが向いてるんじゃないかな。今やってる36話とか、29話「地球氷河期作戦」みたいに、動かす所は凄く動かす…メカとかね…、で、止める所は凄くいい絵を使ってれば、止まっててもいいって感じの方が向いてるように思う。

N：29話について…どんな具合におやりになったんですか？

本：作監が俺で、ゲストキャラのデビッドのデザインが平山さん、で、作画は半パートを平山さんがやって、もう半分のメカを亀垣さんがやって、俺が人物やって…って形で半分ずつやってね。だから、絵柄がころころ変わったでしょ。

N：36話は全面的に本橋さんがやるんでしょう？

本：できないよ〜。(一同笑)スケジュールがさぁ…。

N：でも作監で沢山絵もお描きになるんでしょう？

本：…偉そうにね。(一同笑)

N：東京ムービーの仕事も「ムーの白鯨」、「鉄人28号」なんかでなさってらっしゃいますが…あれはどういった方面から来たものですか？

本：あれは「新巨人の星II」の仕事を荒木プロでやってた時に付き合ってた製作スタッフが「ムーの白鯨」やってたから…。で丁度ムービーに行った時に「ムーの白鯨」のメカ作監やらないかって話があってね。"巨人の星"で出て来たメカなんかよくやったからなんだろうけど。じゃやってみようって事で…。

N：「ムーの白鯨」には最初から関わってらしたんですか？

本：2話からだね。メカ修正を全部だけど、山ほどないでやってたなあ。今だって「鉄人」のメカ作監をやってるけど山ほどないよ。

N：「ムーの白鯨」のメカ作監以外の作画もやったんですか？

本：やってたよ。えーと、半パートくらいやったやつ合わせると正味2本かな。キャラクターもラ・メールは描いてないけどマドーラなんかは描いたよ。気がつかなかったでしょ。名前出さなかったからね。

N：「鉄人28号」で他の仕事は？

本：今のところまだわかんないけど、メカのキャラデザが2話以降来るらしい。「鉄人対鉄人」の回では、作監も原画もやってた。メカだけじゃなくて人物もね…。ゲストキャラなんかうちって感じだったじゃない。初回も後半の方はそうでしょ。顔がちらっと変るじゃない。

N：メカ修正っていう作業そのものはどういう事をするんですか？

本：だから要するに原画描いて来るじゃない。それが鉄人でも人物でも各社まちまちなんだよね。で、原画のひどいのなんかをこちらで全部修正する…。爆発とかビームとかもあるでしょう。でも結局直しきれないのが多くてね…。一つ直し始めると全部やんなきゃならないから…。今、亀垣さんと俺で毎回交替でやってる。まあ「鉄人」はこれからもどんどんやるなら…。作監なんかも…。

N：本橋さん、メカと人物とどちらが得意なんですか？

本：メカも得意じゃないし、人物も得意じゃないよ。（一同笑）影の付け方なんかにしても自分で考えたもんなんてないよ。例えば"ガンダム"とか「カリオストロの城」にしても単に見てるだけじゃなくて、凄い影の付け方なんかあると、そういうのを模倣するわけ…。つまりキャラクターを違えて、同様の影を付けてやると、そこから違った効果が出るでしょう。それを巧く利用すると、"カリオストロ"であいう事やったんなら、今度バルディオスでこういう事してみよう…って事になるんだ。気がつかないでしょ、第一ねえ。ま、盗んでやろうって事ね。最初は誰でも盗みだから。

N：バルディオスでは、本橋キャラって感じのものが出来た様に思うんですけど…。

本：ないないないない！　俺のやってる事ってのは模倣に過ぎないと思うんだよね。荒木さんの若い頃やってた事なんか色々聞いたのを思い出して、俺も若いんだからやってみようって感じでね。線をバッと太くしたりさ…。ま、バルディオスでも好き勝手な事やってるけどね。

N：例えば、キャラクター設定と自分の絵柄が違ったりする時に作画上の苦労なんかありますか？

本：ないよ…。

平：自分風に変えるね…。

本：総作監がいる場合でもね…イメージさえ把んでれば結局よくなっちゃうんだ。キャラクターが似てようが似てなかろうが関係なくて、Mind to Mind で気持ちが伝わっていればそれでいいと考えるんだ。顔が似てなくても修正しやすいようにとかさ…。だから似てればいいってもんじゃなくなるのね。顔なんか違ってても動きが良ければそれでいいわけ。通用するわけ。例えばバルディオスのキャラ設定の上條さんのゴツゴツした線は俺には描けないから、その描けないって事をこっちでも念頭に置いて描いたんだ。だから顔は似てないけど、自分なりのものは出してる筈だよ。まあ、バルディオスの場合、一本一本絵柄が違ってるでしょ。

N：担当者毎に特色が出てる感じですね。

本：だって昔はそうだったでしょ。"グレンダイザー"なんかの頃は、総作監がいなかったから顔なんかひょこひょこ変わったじゃない。それが又楽しみな時あったわけよね。今なんか統一されちゃって面

白くない所もあるんじゃない。

N：今まで見た中で一番好きなアニメの作品は？

本：そういうのは言葉じゃはっきり言えないんだよね。どれが好きだって言ってもあそこの部分がやだなって思うしね。〃ホルス〃なんかでもそうだね。

N：どういった部分、場面をお好きなんですか？

本：見てねえ、何かこう、感じが伝わって来るようなものがいいね。動きが悪くてもいいんだけど、一枚の絵でもその表情が凄くよく出てるといいなあと思うわけ。そこの部分だけ好きになっちゃうんだ。で、本当に嫌な脚本や演出の時はいい動きでもやだなあって思っちゃうんだ。

N：ストーリーを重視なさるんですか？

本：うーん、ストーリーより一場面の演出とか、出て来た映像そのものを重視するね。

N：アニメーションの絵というものは、描かれた物の心情なんかを的確に捉えているべきだと考えているんですか？

本：そうだね。簡単に言えばそこの絵が良かった、それでいいわけだけどね…。

N：見て共感できる感じがあれば…ですね？

本：そうそう…。だから下手とか上手とかいうのは関係なくてさ、下手なものでもいいものはいいなあと思うね。巧い人のでも嫌だと思うものもあるしね。本当に見た一瞬の感覚でね、それで誰でも決まる様な気がする。動きにしてもね、ロングでも面白い動きしてるなあと思ったらいいなあと思っちゃうんだ。アップにしたらひどくてアップにしなきゃいいのにとか思ったりしてね。（一同笑）

N：動きとしてのアニメーションについて、例えば宮崎＝大塚コンビのように沢山動かす方がいいんですか？

本：そういう大御所になっちゃうと俺もついていかれなくてよくわからないけどね…。俺の思ってるアニメってのは動く部分は動いて、止める部分は思い切って止めちゃえ！で、あまり無駄な事しなくていいやって感じ…。思い切り止めちゃうといいんだよ～。一分や二分ね。（一同笑）

N：アニメーションでしかできない動きってものにこだわりますか？

本：うん、当然そういう所もあるね。ほら、エスパーがピョンピョン跳びまわるのがあるじゃない…ルパンとかコナンが屋根なんか跳びまわると笑いになるけどそうじゃなくて、カッコイイやつがやるってのね。実際には出来ないけどアニメなら当然だって感じで出来るっていうのも面白いかもね。今のアニメって普通のでもカッコいい主人公でも人より頭がいいとか反射神経が秀れてるくらいで超常的な体力、能力持ってるのなんていないじゃない。アニメだったら、もっと人の出来ない事をやるのも面白いと思うけどね…。

N：なる程、スーパーヒーロー的なもの…。

本：そうだね、で日常は普通の人と変わんなくてさ。今のアニメにないよねえ。

N：すると、これなら本橋さんのやりたい傾向のものはそういった感じのものですか？

本：実は野球物なんだよね…。自分のやった中で一番満足してるのが〃新巨人の星II〃なんだ。やりたいんだよね～。で、〃巨人の星〃の後やったのが「ベルサイユのばら」だったんで考えたよ、自分の事ね。実際にね、〃ベルばら〃ってのはキャラ似せて描くだけだったなあ～。やっぱりねえ、辞めちゃったけどねえ、〃ベルばら〃。

（一同笑）

N：〃ベルばら〃抜けられた理由はその辺ですか？

本：描けないんだよね、内容がわかんなくて…。さっき言ったようにね、キャラクターが似ててもその気持ちがわかんないとだめでしょ。オスカル〃って気持ちがさ、わかんないもんだから。例えば、表情をこういう風に描いたとしても作監から違うんだと言われちゃうと、あ、考え方が違うんだなって事になっちゃうんだよね。いくら原作読んでもわからないものはやっぱりわからないんだ。で、じゃ無理だなあっていうんで…辞めちゃったんだ。辛くなっちゃうんだよね。

平：いつまでもやってると…。「がんばれ元気」も了本程やったんだけどやっぱり気持ちがわかんなくてね…。おろされちゃったけど…。“元気”は切られるみたいに終了しちゃうんだけど…版権の問題があって…商品化しにくいって事でね。僕の仕事も今ので終わるんだ。

本：いや、本当に野球物やりたいんだ。“あぶさん”でもいいから…。そう言えば“タブチくん パート2”やったんだよね…。クリアルなとこ。（一同笑）野球物でもいいし、「バビル二世」みたいなアクション物メカ物でもいいんだけど…。

N：バルディオスは好みに近いんですか？

本：好みに近いっていうよりも好きに出来るって感じ。演出の広川さんのおかげだけどね。最初言われたもんねー。バルディオスで“ベルばら”みたいな絵が出て来るじゃない。（一同笑）

N：誰か目標としていくアニメーターなんかいますか？

本：ないないない。やっていくだけだね…。技術の研鑽を積まないとね。

N：自分の絵柄の変化なんか意識しますか？

本：自分では変わってないつもりなんだけど、気がつかないうちに変わっているんだろうね…。ただ誰かの絵を意識して、自分任せにならないように、自分のものに留まらないようにしてるんだ。面白くないじゃない。でも自分じゃ同じものしか描けてない感じだけどね…。この頃じゃ平山さんのに似せてきたつもりなんだよ。

N：作画以外に脚本とか演出とかやってみようとか、自分で全部やってアニメを製作しようなんて事思いますか？

本：まだ…出来ないよね…。絵も出来てはいないのにねえ。まあ除々にやっていっていつか中心になって楽しみで一本くらいはやってみたいって気はあるけどね…。全部総作監でシリーズなんてやだよ。

N：作品の中での遊びなんてのは、楽しみになります？

平：昔の奴では、動画でもこういう事できる原画と全然ちがったりね…。面白かったけど、まあ今そういう事できる作品が少ないんで残念だけど。ダイターンなんか富野さんのおかげでいろいろ自由にやれたし…。とにかくその時はアクションの多いものが目立ったね。アクションで笑わせるような感じのがね。

N：コンピューターを大幅に利用したアニメーションなんかについてどう考えますか？

本：うん、使える所があれば使ってもいいんじゃない。特殊効果なんかね。タツノコ系のテッカマンなんかでやってたじゃない。あれはんかいいと思うよ。ワープとか使う時に一枚描いてあと作画しなくていいんだから…。うちとしては嬉しいね。ただ、アニメってのはやっぱり手で描かないと…とは思うね。

N：一つのカット内で動画も全部描くって事ありますか？

本：今はないねえ。“巨人の星”や“ベルばら”の頃はあったけど…あれも描く人がいないから自分でやる、って感じだったね。バルディオスの8話だって奴らのやった動画は半分以下かな…。あの少女の動画は奴らだけど…。

平：そんな暇は今ちょっとないね…。

N：最後に、一日どのくらい仕事なさるんですか？

本：ズキ！一日拘束12時間…で12時間でどのくらい出来るかっとか言って気付いたら、2カットだったりして…。（一同笑）

N：どうも有難うございました。

ラ・メール追想…

茂木光

「ムーの白鯨」について語るとき、僕の脳裏に焼きついて離れないキャラが一人、いる。その名を「ラ・メール」ムーの人間でありながら、アトランティスにさらわれ、自分の出生を知らないままに帝王ザルゴンの息子プラトスを愛し、そして、その為に死んでいった悲劇の少女である。

「ムー白」という番組は必ずしも良かったとは言えない。東ムビの脚本家の不手が露骨に現れた作品だった。東ムビ久々のオリジナル・アニメーション、その設定もそれなりに面白いものであった。しかし、前半は「オリハルコン捜し」のタイム・ボカンパターンに陥り、せっかく古代遺跡を扱いながら、もの珍しさのみに終始させてしまった。

しかも伏線であった筈のラ・メールの秘密やマドーラの秘密は最初から見え見えで、全く伏線の役割を果たさなかった。

また、各話間の原画の差が少なかったにも拘らず、一人一人のキャラを生かしきれなかった事、剣のどうしようもなくアホまるだしの性格等々、悪い所を挙げていったらきりがない。

しかし、それなのに、ラ・メールの事が頭から離れないのだ。

単にきれいなだけのキャラでは、勿論無い。(きれいなだけなら、どうしようもなく自分勝手なマドーラもそうだ――現にマドーラに狂ってる人間も何人か知っているが、彼等には見る目が無いとしか私には思えない。)それだけで、あれ程の存在感を持ち得た筈が無いのだ。

ラ・メールの良さは、その毅然とした態度にあると思う。毅然と言うとセイラ・マスを思い出される方もあろうが、彼女の虚勢は兄と富野氏の前に、もろくも崩れさった。それに対しラ・メールは最後まで毅然とあり続けた。

ザルゴンが悪の復活を果たし、牢屋へ閉じこめられる。今までの安っぽいキャラなら、メソメソ泣くか、わめくか、そういう態度をとったであろう。しかし、ラ・メールはそうしなかった。何も言わずただ、その眼に深い哀しみをたたえるだけであった。

そして物語は佳境へと入る。

「プラトス・愛の悲劇」のクライマックス。やっとのことでムーに逃れてきたラ・メールとプラトスは精も根も使い果たしていた。だが、2人の決意は固く、ムーの人間の見守る中、2人は結婚し、そして最期へと……。

全力を尽くしたラ・メールには悔いはない。いや、本当はくやしかったかも知れない。しかし今更言っても仕方のない事を知っているのだ。それよりは、全力を尽くした満足感に身を浸し……もはや何も言う事は無い。

ラ・メールは、そういう一種の諦めに似た境地・言葉を変えて言えば“悟り”に達する事のできた初めての女キャラなのだ。そして、その事が、僕の心に決して消える事のない感動を刻みつけるのだ。

マリンちゃんの海水浴
原案 おもしろへんしゅーちょー
まんが かすがみや
放送済んで日が暮れて、それはある日の事でした。
どこで知り合ったか知らないけど お友達のキキキッチンから ジミーのとこにおデンワがありましたとさ。
マーリン♪
今キッチンから電話があって今度の日曜日に親睦を兼ねてみんなで海水浴に行こーって。
え
かいすいよく？？？？？？？！？
快睡翼？ 蚊椅子意欲…
怪酔翼…？
ハテ？？？
うみ みず あびるー
海で泳ぐのよー
がびーん
海で泳ぐ!?

オソロシイ事を…いくら途中で打ち切られたとはいっても、集団自殺は美しくないよ
オロオロ
相互理解が成されていない…
おーげさな、誰が硫酸の中で泳ぐと云った
そこでジェミーは云いました。
今の地球の海はキレイなんです
そーか、泳ぐなんてー ましてや海でなんて考えた事もなかった
S-1星の人間はみなカナヅチか？
それじゃ何ですかあ…
これはお風呂屋さんに行く格好だとでも思ってたの!?
0月×日 マリンさつえい
番組が終わったので恥ずかしいカッコはやめてGパンをはいてます
ちがったのか…
マリンはひそかに考えました
そか… 海で泳げるのか そして海で泳ぐ時女のコはあーゆーカッコをする……
ぽっと
でーん
マリンだって健康な男のコなんです
そうか… マリンは泳げないのか… という事は
ジェミーもひそかに考えました
どどーん

命綱
←せっかくにてないけどマッキーなのデス
わーん たすけて
は…はずかしい
す…すばらしい
こうなりゃ特訓よ
よしきた
というわけで猛特訓が始まりました
コーチ
はりきりましょーね マリンちゃ～ん
MARINE

クロール
平
しーしずむ
←ムネです
なっとらんガキみたいなやが
ま、まんと～
バタ
根性あるのみ
犬かき
すまん…
木
金
土曜
やった
これで明日はスターだ
日曜
ざぁ
ざぁ
ところが…
げこっ
まーとうイジけないで、また行けるからさー
ぷく
END
'81. 3. 9

鉄人28号私論

星井真樹

え～、何もあまる必要はないんですが、あの鉄人28号がリメイクされまして…いや不格好だった鉄人がスマートってになりまして、たまりませんわん。てな事を言ってる暇はないのでして「新鉄人28号」について極めて私的な評論をやっちゃいます。

実は私にはもしかしたら…と考えていた部分がありました。今ではそれがほぼ正しいという認識が出来たのであります。その確信を得たのは何を隠そう"死を呼ぶ人工衛星"の回…そーおなんですよ。

鉄人の製作が発表されるや私の周囲では、「ひえ～リメイクだらけじゃ…アニメがますます不毛になっていく…」という意見が圧倒的に多くて、当然私もそれに同調したんですが、反面、何を今さら「鉄人」を如何なる趣向で製作するのか、スタッフが例のロリコンに好評の前番組「ムーの白鯨」と同じと向いて余計ひっかかりました。

さて、この第7話"人工衛星"の回ですが、脚本といったらどうやってあんな御都合主義に貫ぬかれた代物が出来あがるのか、頭が痛い程でして。この回のクライマックスは、鉄人が落下する人工衛星から街を救う場面でも、正太郎がVコンを悪党から奪い返す場面でも決してありません。実は、悪党に誘拐された敷島牧子"マギー"（敷島博士の一人娘）を救う為に正太郎がとる一連の必死の行動＝反対する彼女の父親や大塚警部、その時人工衛星の落下によって壊滅の危機に瀕していたアスタリア国の数十万人の人命さえも跳ねのけて、悪党に鉄人を渡してしまうくだりに、場合を絞れば、解放された水着姿のマギーが正太郎の胸にとびこみ、正太郎も彼女を強く抱きとめる動きを克明に手を入れて描写したあのシーンにクライマックスが集約されていたわけで、言うならばこの話はその為に存在したのです。（彼らは11才という事です。11才のする事か!?）

つまり言うならばこの「新鉄人28号」は「ムーの白鯨」の路線を継ぐロリータ趣味的アニメである事が明白になるわけです。ひえ～、遂に書いてしまった。健全な青少年少女の皆さん（いればだが）気にしなくていいんですよ。そこのメあんまり喜ばないよーに。キャラ設定の時点で良いと思った人も多いんじゃない？

初回からマギーと正太郎のからみは目につきましたし、これからも増えると予想されます。

その他にも"エーゲ海の大怪獣"に出てきたリーザ、"復讐ロボギルダー"のマリーなどの美少女ゲストキャラ、"鉄人対エイリアン"のマギーのシャワーシーンなどロリコン必見の内容が盛り沢山です。

従いまして、「新鉄人28号」を分類するなら、「ロリコン純愛ロボットアクションアニメ」（なんじゃこりゃ）となるのです。うん、そーに決まった。

評価から言えば、既にこの時点で視点を変えてしまう限りにおいて、このロリコン化しつつある社会にマッチした実に楽しめる作品と考えられます。企画の貧困、現場と上層部の軋轢がその点に集中した感はありますが…。

私もこの番組を見続ける破目に陥りました。あのスタジオZ5が毎回かかわってますし、何しろ自分が×××なもんで…。

それにしてもマトモに評論できる新作はないんだろーか？

ジョー2に関する極力希望的な観測

滝田誠

1

前号掲載の「ストーリー・アニメに未来はあるか」での希望的観測——動きを追求するアニメでなくても、ストーリー・アニメなりの表現方法がある——はもう放棄する。ストーリー・アニメというアニメーションとしての扱いを改めて、アニメ・ドラマと呼ばせていただく。

2

何の因果か、毎週ビデオで録画しつつ見せられているせいで「ジョー2」について書かされることになってしまったが、そんな訳だからこの作品をお好きな方はこの文を読んで気分を悪くされるかも知れない。ま、こっちも毎週気分を害されてるんだ、いいか。

と、ここで投げやりになってはいけない。タイトル通り何とか希望をもって、一つぐらいは良い所をさがし出さねば。

3

アニメ・ドラマとしての「ジョー2」はどこが良いか。スチルが何つーても良いね。透過光や斜線の使い方がこれまたもののすごい。原作の味をこわすまいとした無難な演出も好感がもてる。

しかしこのあまりにも有名な原作を、何だってわざわざアニメならぬアニメ・ドラマでやらにゃならんのかね。まあ言ってみりゃ当然で、役者をつかってやったりするとイメージがこわれて人気が出ない。分るけど、アニメでなきゃできない動きなんぞほとんどない訳で、実写でもできないことはないと思うんだが、ね。

あのラスト・シーンを実写でやるとして、こんなのはどうだろう。最終ラウンド終了のゴング。コーナーにさがり、イスに座りこむ丈。その時、リング下にかくれた白木葉子がヒモを引き、バケツに入った白ペンキが丈に頭からぶっかかる。そして……

4

さて、最大の問題は声だ。例えばこの原稿をかくにあたって、出来心から第一話のビデオをみていた時のこと。製作者側のいいかげんな理由であたりをブラついていた丈を、車にのっていた葉子が発見し、運転手に向って言う。「止めて。止めて下さい。」これ聞いて僕は思わずビデオを止めてしまった。

こうなると、対ホセ戦の前、控室で葉子が丈に愛を告白するシーン、いったいどーなるんであろーか。本来なら絵が動かない分だけ声優が表現すべき所なのに、あの見る者を現実にひきもどしてくれる素晴らしい声で……考えるだけでも恐ろしい。

こうしてみると最近は少しは進歩の跡がみられるとはいえ、やっぱり今の所「ジョー2」の一番良い楽しみ方は、音を消し、画面を白黒にしてPILのレコードでもかけつつ見ることだね。

5

結論。「あしたのジョー2」はシロートから出発した人がいかにして声優と認められるまでに成長しうるか、という過程を描いているのではないか——ぐらいのおそろしく絶望的な希望しか抱くことのできないという例の、ヒロイック・アニメ・ドラマの世界だったのである。

イデは愛を越えて

安蔵 喜代美

ご存知のような訳で「伝説巨神イデオン」が終了させられた。楽しめる作品であっただけに残念だが、終わってしまった以上、そのままを完結したものとして認めたいと思う。

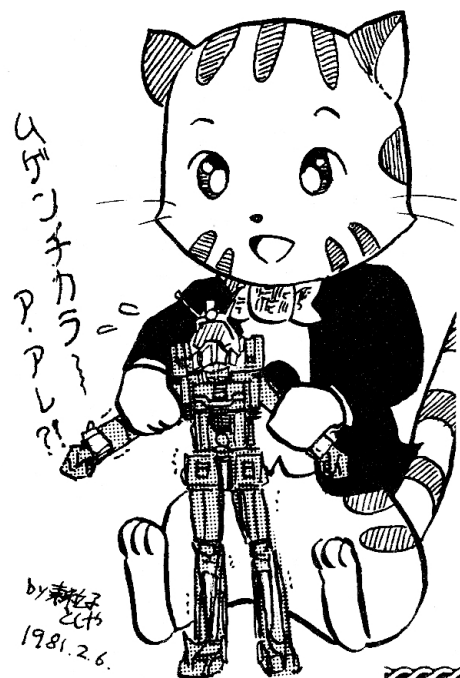
ところで巷ではイデオンをガンダムと比較したがる傾向が強いが、はっきりいって無意味なことである。ご存知の事情でシリーズ構成が充分でない以上、他作品との比較でイデオンという作品の意義を発見できるとは考えがたい。

イデオンにおいてイデの発動は次のことを成し遂げたと私は思う。即ち長い間多くのアニメ作品の足をひっぱってきた「愛」を、イデは駆逐したのである。イデがより純粋な防衛本能により発現するという着想は秀逸であった。

例えばイデがカララとベスの愛につれて発現するとしたら、何と陳腐な作品となったことであろう。愛とよばれるものが所詮エゴより発する感情でしかない以上、絶対的な力を支配しうるものとはなり得ないことは当然である。愛が憎悪と相対的な位置にあることに気づけば、愛をテーマに掲げて全てを安易に解決させることはナンセンスである。複雑に交錯する人間社会の関係は、人間の理性とか愛とかいうイリュージョンではどうしようもない。

そうした中で唯一の絶対的感情ともいえる自己防衛本能だけが力を持ち得たのである。人間社会の因果の流れ（それはおおよそ悪しき方向へと流れる）を精算するのは、解決という形ではなく否定という形が唯一可能であるということをイデオンは示していたのではないか。

その絶滅から逃がれうるのは、積極的に関係を形成しない赤ん坊がせいぜいである。イデの発現のもたらした終末は、そのまま人間に内在する終末への危機感への暗示に他ならない。

異文化の接点として誕生するカララの胎児がソロシップ、バッフクラン、地球の関係から最も逃がれえないものとしてイデの発動を促したと考えられるが、そこから展開する新たな世界がどう形成されてゆくかは別の話である。そこでも安易な解決は得られないであろうが。

ダイオージャおくたばり!!

二月二十一日放映のダイオージャを見終ったとたん、僕はあまりのヒドさに声も出なくなってしまった。そして次の瞬間には、猛烈な怒りにとらわれた。それというのも、作品があまりにも社会的常識ゼロの子供だましだったからである。

ストーリーはいつもの勧善懲悪パターン。スケさんカクさん連れたミト王子が、惑星スティルで、工員に不当に苛酷な労働を強いていた経営者を、ダイオージャで懲らしめ、工員は助かりました。めでたしめでたし。ミト王子万歳。というものである。こんなバカみたいな話は誰だって作れるではないか。子供に書かせても、もっとましな話を作るだろう。それに工場の描き方がなってない。この話の脚本家と演出家は社会へ出たことがないのか。だいたい何で自動化の進んだ惑星スティルで、宇宙船を作るのに工員がいちいちスパナでネジを締めなきゃならないんだ。あれじゃあ"モダニタイムス"では

ないか。ネジを締めるような単純作業はロボットにやらせればよい！人よりロボットの方が安上がり、サボらない、賃金は要求しない、組合は作らない、作業は人よりずっと早く正確などの種々の利益がある。今の自動車工場でさえかなり自動化されているのに、未来の、それも惑星間を自由に行き来できるような超技術の時代にどうして人が工場でネジを締めるか！経営者の工員への扱い方も気に入らない。工員の能率が落ちると鞭で打つ、殺す。これではまるで奴隷ではないか。こんな事をしていたんでは警察が黙っていないだろうし、働きに行ったら最後二度と出られない、恐怖の帰らずの工場として有名になり、工員のなり手がいなくなるのが関の山である。

話のラストでは、ミト王子が悪者の巨大ロボットとダイオージャで戦い、工員を解放して終る。では何で私的企業の経営者が戦闘用巨大ロボットを持っているのだ。今にたとえるなら、三菱自動車の社長が武装戦車を持っているようなものではないか。そんなバカな話があるか。また、工員を解放してめでたしめでたしとなる部分だが、工員を虐待することが普通に行なわれているとしたら、たった一つの工場の工員を解放しただけでは何の解決にもならないではないか。何を考えて脚本を書いてるんだ。この程度のものを書いて、脚本家面をしている人間がいるなら少しもアニメの質が向上しないんだ。脚本家はもっと心して脚本を書け。

このような社会的常識に反する作品を堂々と放映している現状の裏には、どうせお子様向け番組だ、という意識が隠されているのではないか。（スポンサーによる圧力がいろいろあるにせよ、一生懸命努力して前述のような作品しか作れないような人間は、脚本を書く資格がないと思う。）いまだにテーマのない（または主張のない）アニメーションが存在する。そのようなアニメが多くある限り、アニメーションはあくまでも一時の楽しみに過ぎなくなり、その表現媒体としての力を充分発揮できずに終るのではないかと憂慮するのである。製作者さえ努力すれば、必ず設定のしっかりとした、大人も子供も楽しめるカリオストロのような作品が作れると思う。

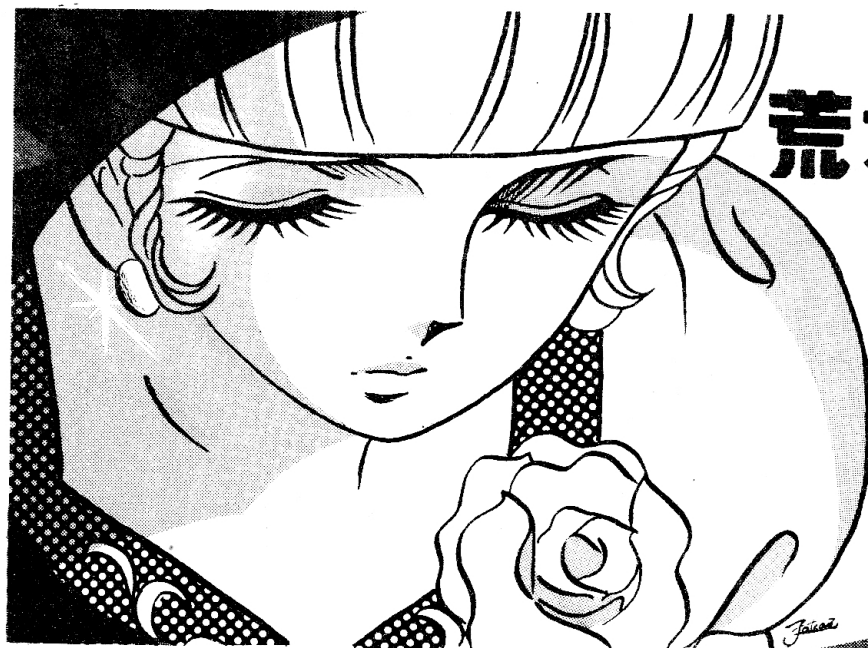
現在のアニメの水準を高めるには、しっかりとした人（宮崎駿さんなど）が後輩の指導にあたり、次代のアニメ界を背負って立つような人間を養成することが重要だと思う。製作者の勉強も重要ではないか。例えば本をたくさん読み話の組み立て方、盛り上げ方、人と人との会話のし方、人間感情の動きなどを勉強することである。そしてそれとは別に、スポンサーが絶対的な強者で製作者側が弱者という今の立場を何とかしなくてはならない。この解決には、アニメ界全体が一度に対処して、スポンサー達と交渉しなければならない。スポンサーの都合で番組の長さを変えられては、製作者の意図が作品に反映されなくなってしまうからである。

ノイタミナ ダイオージャ大クイズ

問題 現在、**大好評**放映中の**大人気**番組『最強ロボ ダイオージャ』で、ミト王子がスケさんカクさんと共に乗り込み大活躍する巨大ロボットの名前は○○○○○です。――この○の中には何と入るでしょう？

えー、答えは(ダ)(イ)(オ)(ー)(ジ)(ャ)ですが、さてこの**会誌の名前**は、何でしょう。……ちょっと、難し過ぎましたかな。

答えがおわかりの方は、庄内アニ研内ノイタミナ ダイオージャ**大**クイズ係 まで住所・氏名・年齢・職業を明記の上、往復はがきでお申し込みください。

厳正な抽選の上、正解者5名様に、返信用はがきに正解を書いてお送り致します。ハッハッハッハ。

荒木伸吾スペシャル
ベルサイユのばら

平田篤司

一九七九年十月にスタートした「ベルサイユのばら」は、原作があまりに著名なため、アニメ自体はさほど評価されていないように感じられる。しかし、この作品の持つ意義は大きかった。それは、具体的にどのようなものだろうか。

原作の人気にすがり、その単なるアニメ化だけを考えていた安直な大多数の製作者・関係者の中にあって、作画監督の荒木伸吾氏は、このベルばらを一つのアニメ作品として原作以上のものにしようとした。なぜ彼はベルばらに、それだけの目標をうち立てたのか。彼はこれまで、およそあらゆるジャンルの作画を手懸けてきた挑戦者（チャレンジャー）であり、既に少年漫画・劇画世界のアニメにおける構築に成功していた。そして、少女漫画家志望だった姫野女史の加入によって、今度は少女漫画へのアプローチに着手し始めた。グレンダイザーやダンガードAを見れば、それは十分に感じとれる。それゆえ、このベルばらにおいて、いよいよロボット物の要素を抜き、本格的な少女マンガのアニメに挑戦したのだった。

だが、それは大きな試練だった。その理由は二つある。一つは、ストーリーが原作で知れ渡っているため、アニメの見せ方も作画と演出に重点が置かれたためである。今一つは、その原作が「少女漫画」だったことである。従来、女子用アニメは魔法物を中心とした低年齢層向けであったのに対し、マンガでは既に、いわゆる「少女マンガ」としての作品ジャンルを確立していた。その世界を具体的に特徴づけるのは難しいが、強いて言えば、繊細で美しい絵と、人間の内面心理の克明かつ大胆な描写が挙げられよう。したがって、この世界をアニメで表現しようとすれば、作画と演出の役割が一層重要になってくるのは当然である。

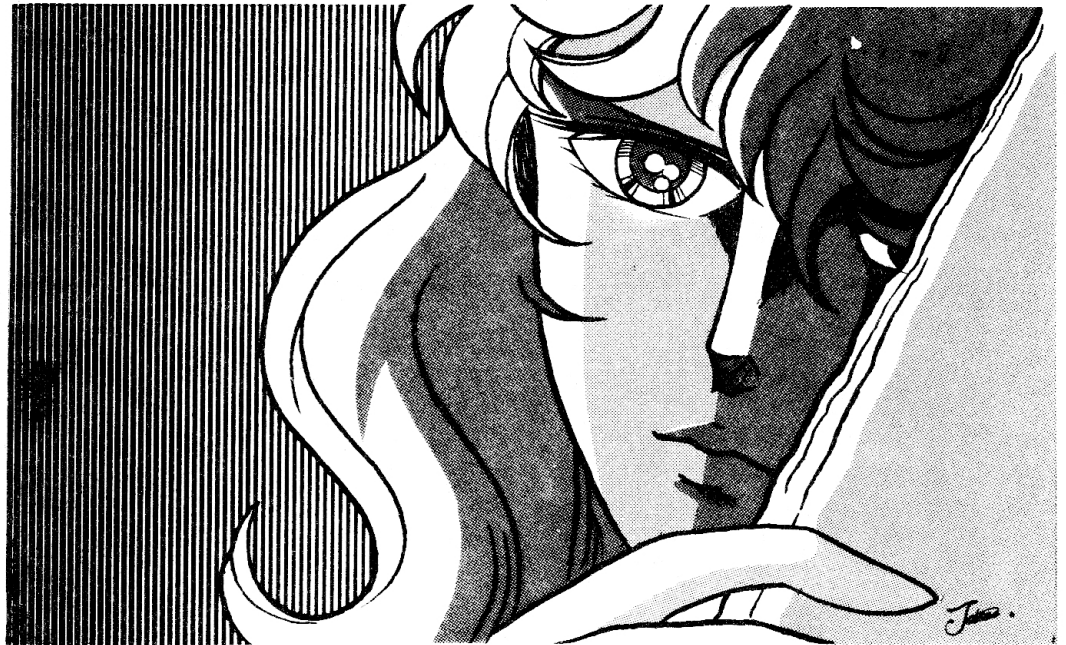
さて、こうした十字架を背負いながら製作は進められた。画面を見る限りでは、荒木プロ担当の回とそうでない回とでは歴然とした差があったにせよ、作画水準は平均以上で、原作の絵に十分対抗できた。しかも、色や透過光の効果によって原作にはない美しさも醸し出していた。しかし、予想以上に作画が、「荒木タッチ」が変貌を遂げてしまった。

まず何と言っても、バビル二世で我々を堪能させてくれた、あの激しくて迫力のある動きが少なくなったことである。初回においては、オスカルとジェローデルの殺陣やオスカルとアンドレの殴り合いなど、「荒木動き」は健在であったにもかかわらず、以後はアクションシーンがあっても迫力を欠くようになった。確かに、衣裳や人物は線が多く、複雑であるため、その描写に相当の時間と労力とセルを必要としただろうが、動きを軽減したのは逆効果だったと思う。動きのないイラストのような原作絵に対して、アニメは動かせるメディアなのだから、動くベルばらをもっと追求して欲しかった。

画面構成も回を追って平凡になっていった。それまでの荒木アニメは、洋画仕込みの驚嘆すべきアングルをその信条としており、これこそ原作マンガとの相違点において、アニメを映像

芸術たらしめる重要な要素だったと思う。しかし後半以降は、バストアップサイズの多用など、普通のTVドラマの様な手法になってしまった。

絵柄も目に見えて変わっていった。初期は、グレンダイザー、ダンガードA路線のタッチであった。やがて、影の部分を斜線で表現するなど、やや杉野的なタッチになった。さらに、除除に変化してきた絵柄も、第19話を境に、がらりと一変してしまう。それゆえ、19話以前を前半、それ以後を後半と定義できよう。

話はやや脱線するが、転機となった第19話「さよなら、妹よ！」は、全40話中最高のものであった。作画の面では、最後の荒木プロとしての回であり、前半と後半の良い点を兼ね備えていた。話の内容も良く、時に原作ではポリニャック伯夫人の業の報いとして暗楽に描写されていたシャルロットの死が重要性を帯びてくるあたり、ストーリーの突っ込み方でも原作を遥かに凌いでいた。演出の面でも、後半担当の出崎氏が初めて受け持った回だけあって、抜群の切れ味を見せた。原作には登場しないド・ギーシュ公爵は実にいやらしく、対照的にシャルロットは汚れを知らぬ少女そのものであり、アニメなりの人物の心理描写が完璧なまでに仕上がっていた。ガマの噴水や白バラなど小道具の使い方もうまく、イメージの象徴となって、生々しい表現以上に訴える力を持ったのだ。全体を通して非常に美しく出来ており、またその美しさゆえに深く悲しく、見る者の心に何かを残してくれたのである。この19話に、アニメベルばらのあらゆる面での成功例が含まれていると言っても過言ではない。

さて、それだけの傑作を生み出した後、ベルばらはどう変わっていったのか。作画においては、荒木プロでも外注班でもない、全く別の絵柄、今でいう「Z5タッチ」に統一され、毎回均一で原作以上の水準を保持していた。その理由は、作画体勢が一変したからである。前半に関しては、ノイタミナ2号で布君の書いてくれた通りであるが、後半になると荒木プロの枠が無くなり、外注班と混ざってスタッフが組まれたのである。

全体を通して成功した作画に対し、演出の面ではどうであったか。前半の演出はあくまで少年マンガ（アニメ）のそれをそのまま使用したものであり、無理に少女物たらしめんと過度に華美に陥り、心理描写の繊細さを著しく欠いていた。後半になると、出崎氏による光と影の重々しいものになり、複雑な登場人物の内面心理をそれなりに的確に表現していった。が、その心理描写も奥にこもって大胆さを失いがちであり、ゆえにマンガにおける独白の部分をセリフまたはナレーションとして話さざるを得なかったこともしばしばだった。しかしながら、優れた映像ならば、必ず言葉以上に画面が表現力を持っているものである。それゆえ、少女マンガの特徴たる心理描写をアニメという形でしか表現できないような（新しい）演出技法を開拓して欲しかったのだが、第19話でその兆しが見えたにもかかわらず、全体的に未消化であったように思う。

以上のように述べてきて、最後に結論として「アニメベルばら」を評価するならば、原作物アニメの作品表現法、少女マンガが世界のアニメにおける構築の二つに集約できる。それらは決して完全な成功を収めたとは言えないけれども、一つの大きな布石となったと見て間違いない。

アニメ後進国にっぽん

あにめいしょんへ、うしなわれたかのーせーおもとめて〜 Part 3

たきた まこと

・おことわり

今回は劇場アニメ論をやるつもりでいたのだが、昨年春から年末にかけての3大作―「地球へ…」「ヤマトよ永遠に」「サイボーグ009超銀河伝説」―をことごとく見逃しているので少々片手落ちになると思う。決して見たくなかった訳ではないんだけど（最近コメディ映画が少なくってね）要するにロードショー料金を払う気がしなかったというだけの事なのです。あしからず。

・トリップ効果について

劇場アニメに限らず、僕は映画が好きで、というより劇場で映画を見るという行為自体が好きで、よく足を運ぶわけ。で、やはり映画を見るという行為にはTVを見るという行為とちがった良さが絶対にあると思う。第一に映画を見るには劇場まで何がしかの交通費を払って行き、さらに入場料を払って見るわけで、自動的に送られてくる映像を何の気なしに見せられるTVよりもはるかに能動的だ。第二に劇場の中は暗闇で、スクリーン以外は何も見るべきものがないから自然と集中できる。

このコンセントレーションが映画の気分にひたるには必要不可欠で、その上で作品の完成度が高い場合に初めてトリップ効果（注1）が生じる。対してTVの場合まわりの物が目についたり音が耳に入ってきたりして画面に集中できない事がよくある。それから最近劇場の中で、上映中にもかかわらず批評をして下さったり話の先を教えて下さるバカがいるけど、これもTVがもたらす害毒の一種だね。

つまりTVの場合外的な要因によってコンセントレーションが得られずトリップ効果が生じない事が少くない。しかしだからといって作品の完成度を高める努力まで放棄してしまうってのはどうなんだろう。

注1：虚構（作り話）を真実と思い込ませる事によって、一時的に現実を忘れさせる効果。造語。

・TVアニメ、その後

前回ふれた様にTVアニメの状況は泥沼といえるだろう。ストーリーアニメである為のアニメーションとしての不自由さへの開き直りが、今度はストーリー自体の不完全さまでも肯定してしまう。結果としてトリップ効果はますます薄らいで行く。

例えば水中だろうが何だろうがお構いなしにレーザー（だか何だか）を乱発するアニメがある。これはおかしい、と思う。これは虚構にのめり込めず現実にひきもどされてしまうためにそう思うのである。

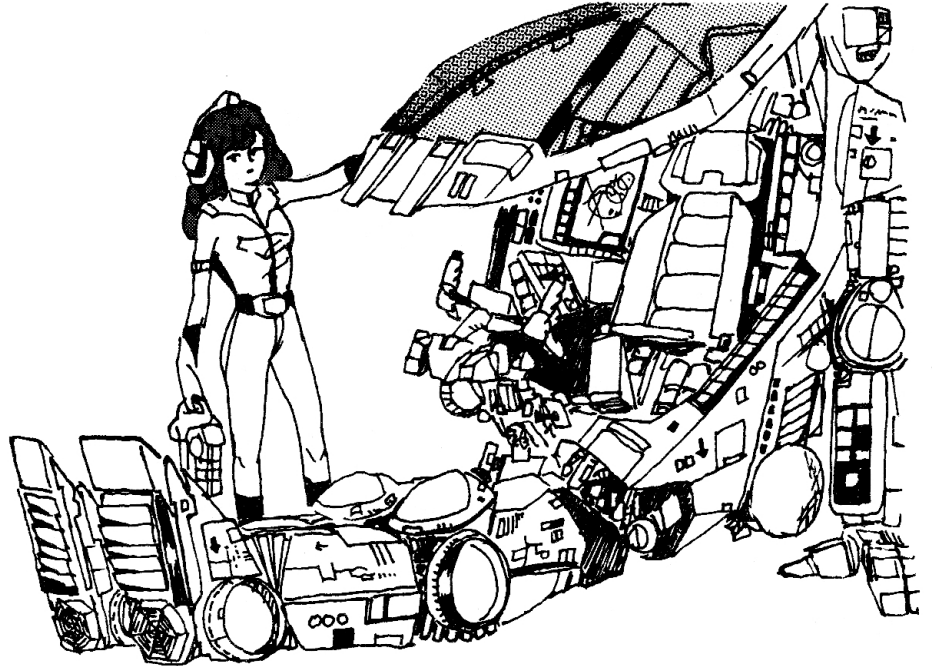
逆の例。コナンの動きは現実にはあり得ないという事は誰の目にも明らかである。しかし画面に釘づけになっている間はそんな事は忘れてしまう。これを見てリアリティ（注2）がない、などといって怒る人はよほど頭が悪いか、××が不自由な人だろう。（クイズです）

さて、TVアニメにおけるこうした諸悪の根源が不当な量産システムにあるって事が、僕の悪い頭でも最近やっとのみこめてきた。「ぱふ」

1月号における小田東世代の発言を引用させてもらうと、30分番組1本の製作費が約800万円であるのに対し、TV局の買い値が約600万円だというのだ。

マトモに作っていては赤字が重なるばかり、という事で合理化が行われる。セル枚数を減らす方法と人員を減らす方法とが考えられるが、前者の場合明らかに動きが悪くなり、後者の場合も一人当りの量が増えるわけで結局質が落ちる。キャラクターの商品化権という奥の手もあるが、これも売れるという保証はないし、ムリに売る事だけを念頭においた企画がいかに貧困であるかは今だに跡を絶たない巨大ロボットアニメを見れば分る。

となると「未来少年コナン」があれだけのハイ・アベレージを保ちえたというのも、スタッフの力もさる事ながら、やはりNHKの資本力というものが根底にあったおかげなのだろう。だからTVアニメが総じて動かないのも当然で、最低限の製作環境さえ整っていないのに期待する方が無理というものなのだ。

何しろ量をこなさなければアニメーターとして食っていけないというんだから絶望的だ。短期的にみれば肉体的及び精神的な疲労ですむ事かもしれないが、長期的にみればアニメーター全体の質的低下につながる事は明らかである。こうした状況が改善されない限り、TVアニメは子供向けの娯楽としての地位に甘んじなければならないだろう。

という訳で、先に述べた個人的な理由と、TVアニメの不振からくる必然的な理由とによって、いやが応でも劇場アニメに期待せざるを得なくなってしまったのである。（早くも雲行きが怪しくなってきたなあ。）

注2：リアリティという言葉、TRUEでない（本質はともかく外見は事実と相違する）ストーリーをREAL（外見は事実と相違しても本質的には真）であると信じさせてくれる要素、という意味で使っております。

・「フィルムは生きている」か？

劇場アニメにもいろいろあるが、とりあえずプライベートなものはおいといて、一般の劇場にかかる長編アニメからみて行こう。まずは国産（made in Japan）アニメ。

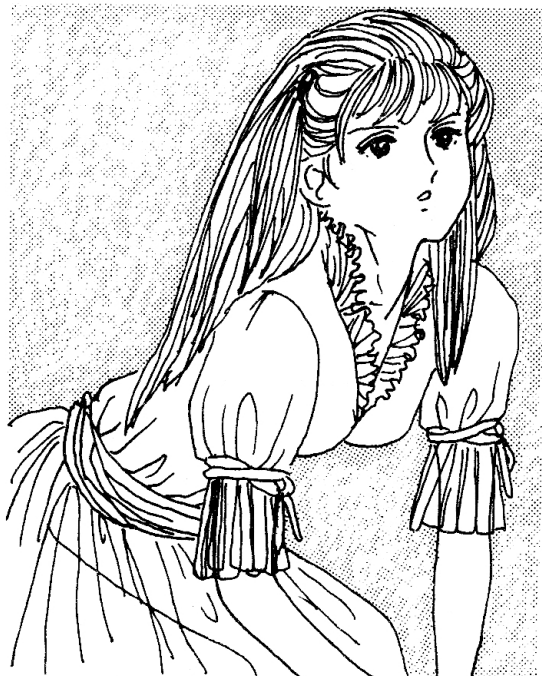
映画製作サイドはなるべく多くの人に見てもらう事を目的としているはず。で、映画を見る人種ってのは何といっても高校生・大学生、いわゆるヤング層が一番多い。となると当然ヤング層にアピールする映画がつくられるはず、という三段論法、事アニメに関してだけはまるで通用しない。今だにアニメはガキが親というネギをしょって見にくるもんだ、ってな通念が横行している。

例えば相変らずTVアニメの再編集モノ、あるいは劇場用新作というのが多い。昨年の場合「ドラえもん・のび太の恐竜」「家なき子」「ヤマトよ永遠に」「サイボーグ009・超銀河伝説」「あしたのジョー」「母をたずねて三千里」がそれにあたる。この中では「ドラえもん」を見たが、10分足らずの話でこそ生きるアイデアの良さも1時間以上の長編では効果も少なく、結局その穴をうめ合わせるためのチャチなストーリーが致命的だった。

これらはまあオリジナルが子供向けであるから当然だが、一昨年劇場版コナンがオリジナルのハイ・ブロウな部分（ハイハーバーでの生活様式、インダストリアにおける階級闘争など）をほとんど切りすてられ、単なるかんぜんちょうあくストーリーが子供向けであるとする編集

者の独断によって、オリジナルと全く違った子供向けアニメと化していた、という例もある。

さて、残りは全てオリジナルかというとそうではない。「まことちゃん」「がんばれタブチくん激闘ペナントレース」「同・あゝツッパリ人生」「地球へ…」はマンガのアニメ化という短絡思考の産物。「森は生きている」はリメイクだし、オリジナルと言えるのは「火の鳥2772」ぐらいだが、その「火の鳥」が本編より予告編の方が数十倍面白いという珍品とあっては目もあてられない。

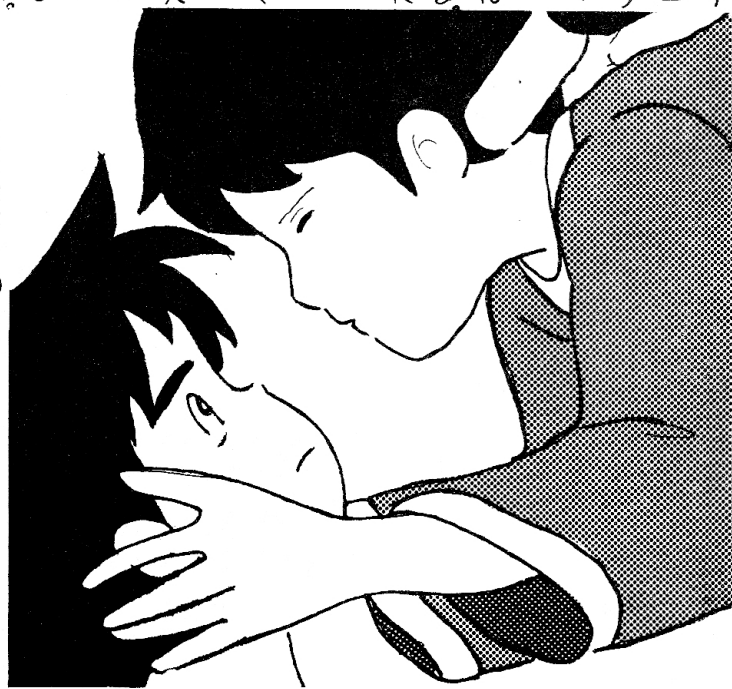
てな訳で空前のアニメブームとかマスコミが騒ぎたてた割には中身が全くなかった様に思えてならない。まあ劇場版「ガンダム」が多分大ヒットするだろうから、こういうハイ・ブロウな内容がヤング層に十分受け入れられる、という認識が製作サイドに芽生えるんではなかろうか、というわずかな期待もなくもないが。

• ALLEGRO NON TROPPO

何だか文句ばかり並んでしまったが、どうしようもない。何たって国産が惨々だった昨年、同じ年に封切られた3本の外国産がそろいもそろって傑作ぞろいとあっては、グチのひとつもこぼしたくなるのは当然だよね。

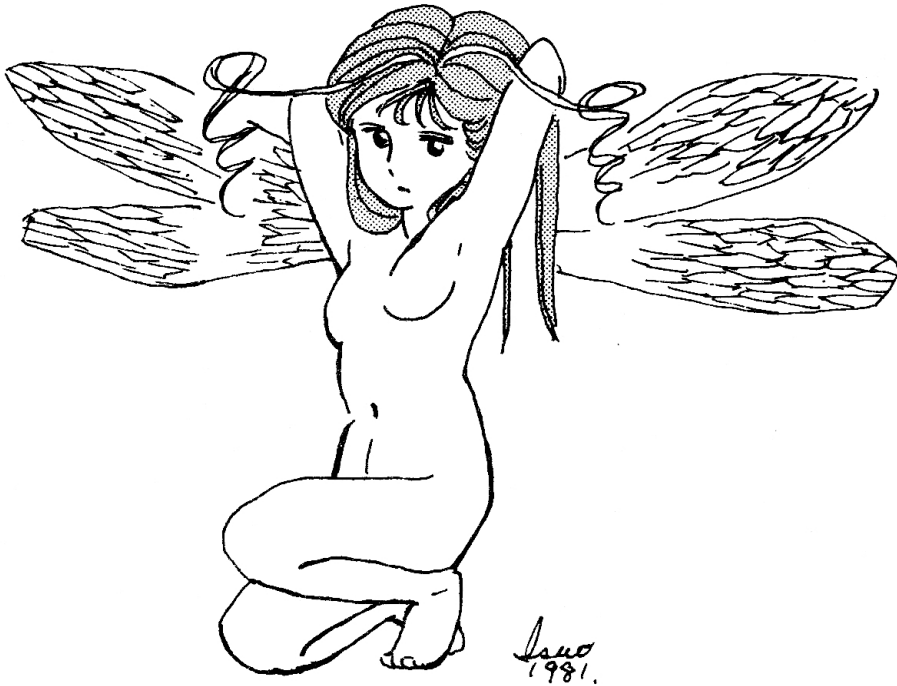
まあ、要はアニメーションというメディアのとらえ方が日本と全く異っているってだけの事なんだろう。まず製作者の認識がちがう。アニメーターの意欲がちがう。そして観客の目がちがうのだ。日本と比較する事自体がまちがっているのかもしれない。

さて、僕はアニメーションを評価する際には形式↓内容↓主題という順でみる事にしている。形式ってのは早い話が動きで、今までの例はたいていこの第一段階でつまづいてしまって先へ進めなくなってしまう。そこへ行くと「ネオ・ファンタジア」という作品は実に理想的な形で僕を納得させてくれた作品なのです。

まずタイトルから分る様に、この作品はディズニーの「ファンタジア」のパロディで、クラシックの名曲にのせて短いエピソードが描かれるという骨組みは同じ。6つのエピソードがあるわけだけど、それぞれの動きがまず素晴らしい。それもエピソードによってフルアニメ、プライベート・アニメ風、実験アニメ風、アメリカのCARTOON風といった具合に手を変え品を変えて楽しませてくれる。

さて内容、ストーリーはどうか。これがまた実に風刺が効いていて良いのです。それもサイレント！止め絵口パクで語られるオハナシとは説得力がちがう。それら異なる内容が集まって一つのオムニバスとなり、そこに初めて一つの主題、テーマが見えてくる。これが本来あるべき姿なのであって、ハナっからテーマは愛ウンヌンとゴタクを並べずとも、作品自体がすべてを語るものなんだよね。

• WATERSHIP DOWN

「ウォーターシップ・ダウンのうさぎたち」については前に書いたが、この作品にアニメーションとしての意義があるかどうか、という形式の問題に関しては僕は肯定する。問題があるとすればそれは内容に関してのものであるが、ここでは省く。

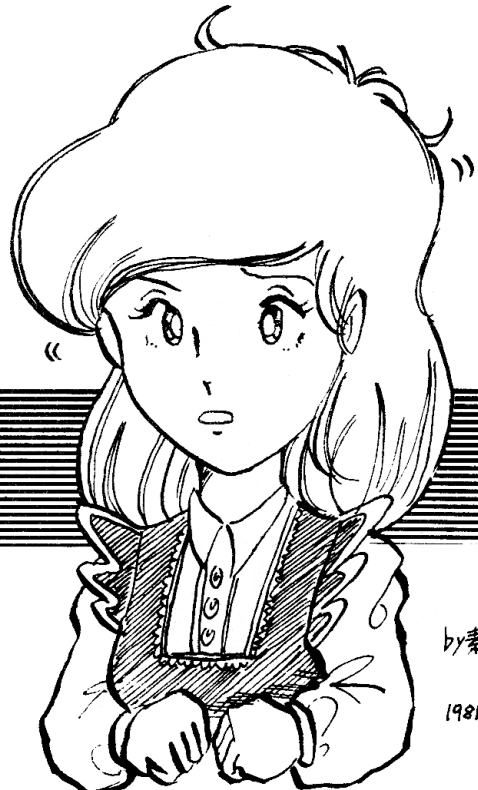
何が言いたいのかというと、外国アニメが手順通りに形式→内容と進ませてくれるのに、日本のアニメは基盤たるべき形式が欠落しているという事だ。それをとびこえて内容やテーマを評価した所で、それはアニメーションとしての評価ではないとさえ思えるのだ。その欠落したものが具体的にはどういうものなのか、この2作品との比較ではよく分らなかった。あまりにもレベルがちがいすぎたのだ。そこへ現われたのが「ナーザの大暴れ」だったわけである。

・哪吒開海

「ナーザ」に僕が見たものは、日本のアニメに欠落している部分そのものだった。作品の評価を下すより先にまず感じた事は、日本においてこういうアニメーションが作られる可能性がほとんど皆無である事へのさびしさ、やりきれなさだった。まさしく〃アニメーションの失なわれた可能性〃がそこに生きていたのである。

話は主人公ナーザの誕生から始まる。蓮の実が開いて中から子供が出てくるというくだりはまるで桃太郎だが、ナーザもやはり生まれながらにして超人的な能力を持っている。やがて成長したナーザは人々を苦しめている竜神と対決する。一度は父子の情の板ばさみとなり自らの命を絶つが、仙人の助けをかりて復活し、再び悪に立ち向ってゆく。竜王をはじめとする4匹の竜との大決戦がクライマックス――といった筋立てなのだが、もうお分りの様に単純明快この上ない勧善懲悪ストーリーなのである。

いかに60分強の中編といえど、こんなストーリーに退屈するなと言う方が無理な話だが、見るべきものは話の内容などでは決してない。すべての魅力は〃動き〃にある。

こう言ったところでやはりどうしようもない。こればかりは実際に見てもらうしかしかたがない。という訳で、個人のあやふやな認識によるあやふやな表現での説明は省かせていただく。

で、むろん文句が全くないわけではない。スペクタクルシーンにおけるイメージの貧困さからくる迫力のなさは、ブルース・リー映画がどうあがいてもアメリカの超大作に歯がたたないのと同様、いかんともしがたい。しかし僕らのせいいっぱいのヒガミもそこまでだ。付随的はテクニックなんてものはこれからいくらでも身につけていく事ができるのだから。そういった面での中国アニメの歴史はまだ始まったばかりだと思ってよいだろう。

つまり「ナーザ」は内容で評価されるには至っていないが、だからこそ〃手法としてのアニメーション〃の素晴らしさを十分再認識させてくれる作品なのである。そして未知数なる発展の可能性を秘めたその純粋さは、アニメーションの未来を信じさせてくれるのである。

特撮バンザイ 4.

ウルトラシリーズ1. ウルトラQ

チルソナイト808

ウルトラシリーズは昭和41年「ウルトラQ」でスタートして以来、途中二度の中断を経ながらも常にその年その年の特撮TV番組のリーダーとして先頭を走り続けてきた。

そして今、9番目のランナー「ウルトラマン80」が自らの一年間の活躍の終りとともにシリーズ十五年間のマラソンにもとりあえずの終止符を打とうとしている。

「ザ・ウルトラマン」(アニメではあったが)や、「ウルトラマン80」は、ウルトラシリーズの8番目、9番目のランナーとして、一体どんなコースを走り、何を残していったかな?

そう思ったとき、筆者はウルトラシリーズ全体を作品ごとにひとつひとつ点検していく必要性を感じた。

今回からしばらくウルトラシリーズ個々の作品についてその背景やエピソード等を織り込みながら述べていきたい。今回はその第一回目として、ウルトラシリーズの原点である「ウルトラQ」についてまとめることにする。

「ウルトラQ」は円谷プロの名前がTV電波にのった記念すべき第一号作品である。キー局はTBS、放映開始は昭和41年1月であったが円谷プロがTVでの仕事をするという話は実は37年からあって相手もTBSでなくフジTVであった。当時フジの映画部には現在の円谷プロ社長の円谷皐(円谷英二氏の次男)が在籍し、父円谷英二をなんとかTVにひっぱりだそうとしていた。当の英二氏も乗り気で、特撮をもっと活かせるSFドラマを、ということで、SF作家クラブのメンバーやシナリオライターの金城哲夫氏をまじえて討論を重ね、「WOO(ウー)」という企画を決定したがついに日の目を見ることもなく8本のシナリオを残したのみでこの話は立ち消えになってしまう。

一方、TBSは昭和38年ごろから円谷プロと特撮番組の話を進めていた。39年1月「アンバランス」という題名が決定し、円谷英二氏が(資金のアテもないのに)注文したオプチカル・プリンター(光学合成撮影機のことで、この当時世界に二台しかないオックスベリイ社のものだった。)がTBSにひきとられたこともあって8月に「アンバランス」の製作が正式に決定された。撮影は9月から始まり月二、三本というのんびりしたペースで製作され、放映開始一ヶ月前の40年12月には全28話の製作が完了していた。(現在のアニメや特撮の製作体制なら考えられませんなー。)製作期間中、円谷英二氏はシナリオに必ず目を通し、意にそわな

いガットは何度でもリテークを命じ、監修者として積極的な態度を貫いた。（こういうのー。どこぞのアニメ製作者に見習わせたいねー。）ストーリーの面では「Ｗ００」同様ＳＦ作家クラブが協力しシナリオ作製にあたった。（未発表に終わったが半村良や光瀬龍の書いたシナリオもあった。）「アンバランス」は局側からの要請により製作4話へ「206便消滅す」）から怪獣を登場させるようになり題名も「ウルトラQ」と改められた。

「国産初の特撮TV映画」ということもあって「ウルトラQ」の反響はすごかった。今でこそウンザリするほどいる怪獣だが、当時はまだ怪獣は映画でしか見られぬものと相場がきまっていた。それが毎週毎週違う怪獣がTVでみられるのだから。「ウルトラQ」の第一話「ゴメスを倒せ！」の視聴率は32・8％、裏番組のアニメ「ワンダー3」は平均23％を誇っていたのにこの週からいっきにひとケタへ蹴落され、日曜から月曜への移動を余儀なくされた。（奇しくもこの「ワンダー3」の担当プロデューサーは円谷皐氏だった。）

しかし怪獣が登場する作品が全てウケる、というのなら「ウルトラQ」以前の「マリンコング」や「怪獣アゴン」がもっと人気があってもよいはずだが、それらのイメージが希薄であり（筆者が生まれた頃の作品で再放送されたという記憶もないせいもあるだろうが）現在特別に取り沙汰されないのはやはり内容的にも「ウルトラQ」以前からだろう。「ウルトラQ」は今なお騒がれるだけの魅力があるのだ。

ドロドロと何やら混じりあったものが不気味な音とともにまわりはじめ、それが止まった時「ウルトラQ」の文字が現われる。誰でも知っている「ウルトラQ」のタイトルである。

そして平穏な世界にある時は唐突に、またある時は静かなる前兆を伴って事件は始まる。不気味なオープニングと共に石坂浩二のナレーション。「…そうです、ここは全てのバランスが崩れたおそるべき世界なのです。これから30分貴方の眼は貴方の身体（からだ）を離れてこの不思議な時間の中へ入ってゆくのです……」この「全てのバランスが崩れた世界」こそ「ウルトラQ」の本質であり、このナレーションこそ我々が「ウルトラQ」の世界へ旅立つことを許す通行証、いわば「無限へのパスポート」なのです。

さて、そのパスポートを手に、我々は毎回毎回実に奇妙な世界を旅することになる。と言ってもよく覚えてない方もいるだろうから何話か代表的な話をざっと紹介しよう。

。「ガラダマ」怪電波を発する小型の隕石が発見された。それは未知の宇宙人が地球侵略のために送った電子頭脳であった。やがて怪電波に導かれた巨大な隕石から怪獣ガラモンが出現し行動を開始した。

。「ガラモンの逆襲」電子頭脳を超能力増幅機（エスパイザー）で奪い返した宇宙人は再びガラモンを呼びよせ東京攻撃を開始する。

。「マンモスフラワー」古代の巨大な吸血植物がビル街の一角から突然発芽し100メートルもの大きさに成長した。巨大植物は人々をあざ笑うかの如く巨大な花を咲かせる。（「ウルトラQ」の事実上の第一話である。）

。「カネゴンの繭」加根田金男はお金に異常な執着をもったガキ大将だ。ある日金男はお金の音がする繭を手に入れた。繭は一夜にして巨大化し、中からは硬貨があふれ出た。喜んで手をつっこんだ金男は繭の中に引き込まれ、お金の化け物、カネゴンになってしまった。

。「バルンガ」土星ロケットと共にやってきた風船状の生物は電気・ガス・ガソリンなどあら

やるエネルギーを吸収し無限に成長する怪獣バルンガであった。ミサイル攻撃どころか台風のエネルギーすら吸収し巨大化したバルンガは東京中を混乱させる。

〇「1/8計画」人口密度の高い東京では人間を1/8に縮小することで空間を何十倍にも活用する計画が進められていた。計画事務局へ入った由利子は無理矢理縮小器にかけられ1/8人間にされてしまう。

〇「あけてくれ!」仕事に追われ、人間関係のわずらわしさに悩まされる現代人。何もかも捨ててもっと自由な世界に行ってしまいたいと思う人も多いだろう。中年サラリーマン沢村もそんな人間の一人だった。ある日彼は誤ってそういった世界へ行く異次元列車に乗ってしまった。(再放送の時に初めて放送された幻の話である)

〇「2020年の挑戦」2020年という未来の時間を持つケムール人が衰えた自分の肉体のかわりに地球人の肉体を奪いにくる。透明な液体に化けたケムール人が音もなく人間を誘拐する。

これらのストーリーを見てわかるとおり「ウルトラQ」には「ガラダマ」などの純然たる怪獣や宇宙人の話もあれば、「バルンガ」「1/8計画」「あけてくれ!」のようなSF的な話、「カネゴンの繭」のようなファンタジックな作品など全28話ひとつひとつがそれぞれ異なったテーマを持ち、毎回我々に新しいアンバランス・ゾーンを見せてくれた。

特撮もさすがは円谷プロ、といった見事な出来映えであった。「マンモスフラワー」で巨大植物の根が動きはじめるオープニングのシーンや花が開くシーン、花が枯れるシーン、「鳥を見た」で小鳥が巨大化していくシーンなどは圧巻である。また「1/8計画」で万城目達が1/8都市を歩き回ったり、逆に小さくなった由利子が普通サイズの(彼女にとっては巨大な)鉛筆や電話を使うシーンなどはいかにも円谷プロらしい発想から生まれた名場面だと思う。ミニチュアの街を歩きまわるのはぬいぐるみの怪獣だけとは限らない、列車が空を飛んだっていいじゃないか、そういう考えが特撮の可能性を産みだす。円谷プロはその可能性を「ウルトラQ」で作りあげた。

このように「ウルトラQ」は多くの魅力を持った日本で最初の(と言い切ってよかろう)本格派特撮TV番組として人気を博し、次のシリーズ「ウルトラマン」を産みだす原動力となったのである。

深夜の竜ケ森に怪光を発する青い球と赤い球が次々に飛来した。そしてあい球は不幸にもハヤタ隊員のビートルに激突した。そしてM78星雲の宇宙人がハヤタに言った。私の命を君にあげよう、そして平和の為に働こう、と。次回の「ウルトラマン」にご期待下さい。

アニメ制作とコンピュータ

by 山村輝美

現代は機械化の時代といわれ、人間は機械の力を用いて、弊害を持ちながらも人類史上まれに見る発展を遂げています。そんな中でアニメーション製作の現場においては、この機械化はまだほとんど行なわれていません。これは、アニメ製作の作業内容の性質上、それを代行できる機械がコピーを応用したトレスマシンぐらい以外には存在しなかったということでもあります。このためアニメーションの生産には莫大な人材が必要となり、これによる製作費の増大はスポンサーの絶対的発言力となり、ブームと呼ばれる中で、今一歩社会的地位を確立できずにいる日本アニメ界の現状の1つの原因にさえ、なっています。時にアニメーションの原点である動画の製作には相当の訓練と経験をつんだ人材が必要ですし、秒間24コマという数字は人材の量の問題もひきおこします。又、この動画のために自主製作を断念せねばならなくなるアマチュアアニメファンたちの話もよく耳にします。アニメーションの特徴の1つである自由な映像の創造は、正に口で言うほど自由ではないのが現状でしょう。

もしこの動画の問題が解決し、もっと手軽に映像を創れるようになれば、そしてもっとアニメが自立できるようになれたら、世間の「たかがテレビマンガじゃないか」という言葉に我々は一矢を報いることができるはずです。そのためには動画の合理化が必要です。そして今までの合理化がもう限界にまで達しているならば、新しい合理化―機械の導入を考えるべきです。今までの機械ではそれが不可能であっても、近年発展し続けているコンピューターにはその能力を持ち始めています。このコンピューターを使った映像の研究がコンピューターアニメーションです。

今日のコンピューターアニメーションには大きく分けて3つの種類があります。1つは、いわゆるコンピューターアートと呼ばれるもので幾何学模様のダンスやNHKのエレクトロ絵本などのようなものです。しかしこれはアニメというよりは芸術の新しい分野と見るべきであって、います。もう1つは、カメラ等から入力した画像を加工するもので、タツノコプロのタイムボカンシリーズやテッカマンのオープニングのように絵がぐにゃぐにゃになってまわるあれです。この技術はかなり確立されており、画面の特殊効果に使われます。そして最後は、3次元の図形を2次元に投影するもので、これは実写と同じ映像を作り出すことができます。映画スターウォーズIVの中でデススターの弱点を説明する時に使われていたスクリーンの絵もこれに属しています。又、これはコンピューターシュミレーションの技術と組みあわせれば、実写では不可能な映像を従来のアニメよりももっとリアルに表現することが可能になります。このため、パイロット訓練用シュミレーターなどに応用されています。3つの中で最も使えそうなのがこれでしょう。

今までこのようなコンピューターアニメーションは専用機や大型計算機によって作られていましたが、これらの機械は何百万から何億円という値段であったため、とてもアマチュアやアニメ製作の現場では使えませんでした。しかし技術の進歩により最近現われてきたマイクロコンピューターの中には、基礎理論の研究や、アマチュアの実験程度の処理能力を持つものがあります。むろんプロの要求に応えられるところまではいきませんが、アマチュアにならば、

―電卓アニメの実際例―

機械の利用による利点を十分発揮できます。即ち、それほど高度の熟練なしでも動画をつくれる。データーを数量的に扱うことなる経験がなくともフルアニメーションが可能になる、等々です。又、アマチュアへの応用を考えるならばプログラム電卓や関数電卓でも可能です。この場合人間が機械の非力を補うことになるので、かなりの暇な労働力、そして情熱が必要でしょう。筆者も昨年その可能性を確かめるべく、プログラム電卓を使って実験的作品を作ってみました。秒間18コマ実質8秒間のフルアニメーションで、製作時間は約20時間でしたが、手応えは十分でした。絵には自信はないが機械には自信があるというあなたも計算機アニメに挑戦し、明日のアニメ界の救世主をめざしてはいかが?

第2部 電卓アニメーション

昨年の電卓アニメーションは3次元↓2次元投影の手法を用いたものでしたが、電卓は数字しか表示しないので、この数字を使って方眼紙にXYの2座標をとり、点をプロットし、それを定規で結んで絵をつくっていき、これをカメラでコマ撮りしました。この方法は、一枚一枚の手間がかかる反面パースが使え、人間が線をひくため陰線処理が比較的簡単にできるという利点もあります。そして3次元図形をすこしずつ移動していきます。その理論は結構難解なので、ここでは省略します。もし、こちらの方に興味のある方はアニ研内計算機アニメパートへご一報を! 当方常時人材募集中です。

the Invincible Super Robot

ザンボット3のメカについて
第4回・ザンブルとザンベース

星野久逗

はじめに

ダイターン3の再放送も終り、そしてイデオンは戦闘シーンだけが残り、ガンダムが映画化される現在、何を今さらザンボットとおそえの方も多いと思います。でも私の心のなかでは恵子はすでに十八才、実においしそうなのであります。ワハハ…

結局、ザンブルは胴に、ザンベースは足になってしまった。

この2つのメカについて、あまり多くを語ることはできません。何故なら、ザンブル、ザンベースはザンボエースをザンボット3に変型させるためのパーツとしての意味しか持たないからです。このことは、取って付けたような装つもの兵器や、ザンブルのコクピットがわざわざ装甲の外についていることからもうかがえます。そしてこのことのすべての責任は、当時の合体変型ロボット路線にあるのです。

ここまで読んで来て「ああ、またいつものスポンサー批判が始まった」と思われた方も多いでしょう。ところが盲目的に恵子を、じゃなかったザンボットを愛する私はこの2つのメカを見棄てるようなことはしないのであります。

話は変わりますが、前回の「ビアル星滅亡」理解していただけたでしょうか。神ファミリーの祖先は、コンピューター"ゼノア"の指示に従い、巨大な恒星間航行用宇宙船"ギニグビアル"で宇宙へ旅立ったというわけです。彼らはこの後生存可能な惑星を持った恒星系を発見し、"ギニグビアル"に搭載された恒星系内探査用宇宙船（これがテレビに出てくるキングビアルで す。）でその惑星"地球"に無事着陸しました。（蛇足ですがこの時点で"ギニグビアル"本体は放棄されたと考えられます。）

このような神ファミリーの歴史を見ると、ザンボットが戦闘を目的に作られたというよりも未知の惑星での新しい生活に備えられたものだということがわかってきます。そしてこの新しい観点から見ることにより、ザンブルが陸上作業用の車輌であり、又ザンベースが物資輸送を目的とした航空機であったといえるのです。このことこそが、ザンブル、ザンベース、さらにザンボエースの使う兵器がみな取って付けたようなものである理由なのです。

ここまでザンブルとザンベースを擁護する理論を展開してきたわけですが、それでもザンボエースと、これら2つのメカはちがった性質を持っていると言わざるを得ないのです。

ザンバードのコクピットは装甲の外にあります。しかしこれはザンボエースに変形するとき左胸に移動しエースの装甲に守られる事になります。これに対してザンブル、ザンベースのコクピットはいつでも装甲の外にあり、敵の攻撃

（以下欄外）
なくて宇宙大と恵子は、死ぬはめになってしまった。

ザンベース（支援航空機）
装備　レーザー砲　1門
熱線砲　1門
ミサイル　2基
ザンボマグナム　一式
偵察メカ　2機
'81.3.9 K.HOSHINO

に対してまったく無防備なのです。さらにザンボット3に合体、変型した後においても、勝平のコクピットがザンブルすなわちザンボット3の胸の装甲と、ザンボエースの胸の装甲に二重に守られているのに対して、恵子のコクピットは薄い装甲板がかぶさるとは言え、無防備のまま装甲の外にとりのこされ、宇宙太のコクピットとしても恵子の尻に敷かれています。(テレビの合体シーンを見ると、ザンバードとザンブルの合体の時にはあったザンブルのコクピットが、ザンブルとザンベースの合体の時には消えてしまっています。これはザンブルのコクピットがサメの首のように引っ込み、代わりにジョイント部分がせり出してくるというシーンを省略したからなのです。)これに加えて、宇宙太、恵子のコクピットはイオンエンジンの隣りに位置しているのです。

別に私は恵子のコクピットのある場所をほかに移せと言いたいわけではなく、(下腹部という意味では文句があるけれど)というよりザンブル、ザンベースに人を乗せるということが、設計時における考え方から見ると、間違っているのではないかと言いたいのです。それぞれのメカが別々に活動している時ならまだしも、合体してしまったらあとは勝平一人で十分操縦できたはずだと思うのです。(いや、勝平だったからこそ一人では無理だと考えたのかもしれない。それにしても恵子まで乗せることはないじゃないか。死ぬのは勝平と宇宙太だけで十分だ。生き残った地球の人たちは何をたよりに生きてゆけばいいんだ。恵子〜っ)

ここでザンバードのコクピットについて、補足説明及び「第2回・ザンボエース登場」の内容の訂正をしたいと思います。第2回において、ザンバードはコクピットが3つあると書きましたが4つの間違いでした。すなわち、ザンバードの先端に2つ、さらにザンボエースの胸の部分にロボット操縦用が2つ、計4つというわけです。ところが先日ある同人誌を読んでいましたら「ザンボエースのコクピットはその目の部分にある。」としっかり書いてあるではありませんか。慌てて設定資料を見たのですが、これには何も書いてありませんでした。そこで私なりに色々考えた末、やっぱり胸の部分に違いないという結論を得ました。

設定資料からわかるのは、エースのロボット操縦用の2つのコクピットは左右対称であり、その間隔が4〜6メートルあるということです。エースの目の間隔は2メートル弱ですから目のすぐ後ろにあるという可能性は少なくなります。ところがエースの耳にあたる部分はまるでコクピットでもあるかのようにふくらんでいるのです。もしここにコクピットがあるとすると、まず頭という所は一番目立つので攻撃を受け易く、又耳の部分はさほど装甲が厚くありません。さらにムーンアタックを使う時、勝平は殺人的な重圧に身をさらすことになります。このような理由で、私はコクピットが胸にあると考えるのです。

そしてメカだけが残った。

兵器については、ザンブルにはビッグミサイル、ビッグキャナー(戦車砲)、クラッシャードリル、ザンベースにはベースレーザー、ベースヒート(熱線砲)、ベースミサイルそして偵察メカレゴンがあります。

メカとしての特徴に、イオンエンジンがあります。ザンブルにはその本体がありザンベースには制御システムがあると考えられます。イオンエンジンとは核融合システムの一種でこれこそがザンボット3の強さにつながっています。

ところで、何故3つのメカが合体して一つの巨大ロボットになる必要性があるのでしょうか。私は次のように考えています。コンピューター"ゼノア"は最悪の場合を考え、着陸する時乗員を三つに分けて別々の町に住まわせました。これは何らかの異変でどれか一つのグループが死滅しても他の二つが生き残れるようにとの配慮なのです。さらに"ゼノア"は、この三つの勢力が争いを起こした時の事も考え、その一つ一つにはそれほど強力な武器を与えず、又強力な外敵に襲撃された時、三つのグループが協力し、キングビアルのイオン砲、ザンボット3のムーンアタックを使って反撃できるようにしたわけです。

次回はザンボット3を扱います。とうとうイオンエンジンと、ムーンアタックの理論を解明する時が来たのです。(ああ、疲れる。)

三田祭レポート

「やっぱり失敗だった。」

by 矢野ますらお

一回目にしては上出来だったのかもしれない。しかし昨年十一月の三田祭における展示についての私の意見は否定的なものが多い。そこで次回の三田祭の成功のためにも、自分なりに反省してみようと思う。

まず第一に、あまりにも三田祭を軽く見ていたことが挙げられる。自主製作アニメを作る時の単なる目標として三田祭を設定したことが裏目に出て、会員の活動のほとんどがアニメ製作に集中してしまった。

第二に、考えていたよりも広いスペースを与えられたため、全体にぼやけてしまったことがある。自主製作アニメを主眼とし、これに関連したものを展示するという所期の目的を果たすには、二分割された展示場の一方で十分であり、このためにもう一方が完全に浮いてしまった。

第三に、展示の準備が本祭期間中に大幅に食い込んだため、会員全部が来場者にアピールするという本来の展示活動を忘れてしまった。そしてその代わり、全員が展示場を色とりどりに飾りたて、空白を埋めるということにのみ熱中し、この行動が自己満足を生み、最期にはその装飾すら完全に内輪受けのものとなってしまった。

第四に、これが最も重要な事だと思うのだが、一貫したテーマが何一つなかった、という事である。展示について言うならば、入口と出口を持った一本の通路という形であったにもかかわらず、その中で何かを伝えようというものがなく、ただ単にアニメにおける自分の趣味を羅列したとしか思えないものであった。又、自主製作アニメについても、もともと個人作品の集合体という、ある意味ではつかみどころのないものであった上に、その一つ一つも、手法の実験といった印象が強く、来場者に見せるということを充分意識したとはいえないものだった。今から考えてみると、何故我々がこのような形で自主製作をすることになったのか、又これならこれをどのような形で発展させてゆくつもりなのかをもっとアピールすべきだったようだ。

相対的に見た時、我が研究会の展示はまだまだ良心的だったかもしれない。しかし又、絶対的に見た時、レベルが高いとは決していえない。今考えても、私の頭にはやっぱり「失敗だった」という言葉しか浮かんでこない。私の意見が一般的評価から大きくはずれていることを願って筆をおく。

昭和五十六年二月二十四日

編集後記

なんと珍しくもノイ4の編集は実質はともかくとして本格的な形ではごく短い期間で終了しました……。まさに革命的ではありますが、次の号でもこう順調にいくんだろーか？ハハハ……いよいよロリコンの傾向は深くなっていくよーで、この頃(ごろ)はじ・自分が恐い気がする。うちの会長は今郷里(くに)で〃教習所の暴走族〃と呼ばれてるそうですが、彼にも何かやらせたいものです。まだ帰って来ない。う〜〜〜あの○○○。【丸】

ヒ・ヒ・ヒロコ・グレースぅぅす・す・す・須藤愛子ぉぉそそりフィちゃーん、うううななな子ぉミヤアちゃん志乃さーん、そそそしてう・う・うううナちゃんんむ、うううセイうさーん志麻さーんちずるちゃーんクラァリィスゥー、マキちゃーん ……この叫びのわかる人は病気です。一度診てもらいませう。ううつかれた。本文中あじまキャラは私のものです。ウウウウウウ もういや こんな生活 【F】

丸山さんの家は面白い所です。ビデオをかけるとバルディオスの第5話が出てくるし、レコードをかけるとバンゲリスだし、カセットをか

けるとスネークマンショーなんです。ここで丸人が忙しく、また狂おしい一晩をすごしました。実はこの夜、丸山さんの家のなかに突如マイナー・テーブルが発生したのです。おしりがマイナーを見てるとカットのイメージがわき、また一枚印刷に出せないような絵が出てくるのです。これを僕がレイアウトして、編集長もOKを出すのです。理性ないなあ。【ま】

こんな事書いて、みなさん、シラけるかも知れないけど、僕もわりあい苦労してきたんですよね。大学生活なんかもホント言うと、あんまり自慢できないけど、もう3年ぐらいやってるし、PAPER NIGHT買いに神保町行ったろ、GOOD WEATHERの予約に1200円もとられて買えなかった事もあるし、ロリータ読むのに3ヶ月もかかったし、「青い珊瑚礁」の前半40分だけ3回も見たし、実のイトコの女の子にひどい事をした事もあるんですよね……しかし何だかノイタミナの表紙がだんだん白くなってきた様な気がするなあ。【龍】

最近のアニメーションの状況を見ると、まさに目を覆いたくなるような感が、ひしひしとします。いい加減、語る事すら嫌になるような作品ばかりの中、こういう字ばかりの会誌を出す事は決して楽ではありません。しかし、語る事をやめてしまっては、それこそ何にもなりません。今回は、そういう我々の不満をぶちまけたような感じの特集となりました。あ〜しんどかった。ともあれ、来号もよろしく。【光】

ノイタミナ 4号

発行日　1981、4、5
編集人　茂木光治
special thanks to
　武藤、丸山、滝田、大山、福世、高梨
発行人　渕之上尚己
発行　広広アニメーション研究会
代表　茂木光治（〒278 野田市野田378）

印刷　創造出版

次回予告

特集
'81 劇場映画

映画ガンダム
じゃりん子チエ
ユニコ
etc.

…の予定……
ともかく出ることは
出るから買ってオクレ。

—慶応アニメーション研究会—

ノイタミナ4